EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

www.animationinvaders.com.br

R$ 8,90 • Ano 1 • Nº 9

Animation Invaders

TUDO SOBRE O MUNDO DOS MANGÁS, ANIMES E GAMES

Escolas Explosivas

Você estudaria com personagens de animes? Nós apostamos que não...

Disgaea 2

Dicas para o melhor RPG tático da história dos games

Novo Fanzine

Conheça Aferaos, nosso primeiro mangá exclusivo

Trinity Blood

Tudo sobre a batalha entre vampiros e humanos neste anime épico

ISSN 1180-8535

E TEM MAIS

- Eye Shield 21
- Rurouni Kenshin
- Xenosaga Episode III
- Fate Stay Night
- Uzumaki: A Espiral do Horror
- Blood Will Tell
- Pokémon Mystery Dungeon

DREAM ANIME CLUB

www.dreamanimeclub.com.br

O melhor clube de desenho animado do Brasil.

Lançamentos em DVD´S :

Naruto

Sweet Valerian

Gravitation

Bleach

Sakura Diaries

Mär

One Piece

Hajime no Ippo

Hellsing

Garo

Jiraya

Kamen Rider Black

Kamen Rider RX

Jaspion

Flashman

Changeman

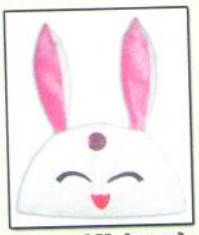
Ultraman Max

Sailor Moon Live Action

Acessórios :

Touca (Pakkun)

Kunai (Resina)


Touca (Mokona)

Bandana de Konoha

Touca (Ton Ton)

Loja 1: Fone : 3399-5612
Shopping Sogo Plaza - Av. Liberdade, 363 - 1ºAndar - Loja 119 - Liberdade

Loja 2: Fone : 4365-2114
Extra Center Anchieta - Rua Garcia Lorca, 301 - Spassus 27 - Loja 32 - SBC

Loja 3:
Pop Shopping - Rua 24 de Maio, 36 - Loja 2 - Centro (ao lado da galeria do rock)

Animation Invaders

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

OUTUBRO /2006

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araujo - MTb.10.766; **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Ilustrador: Makoto Ono
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Petra Leão, Erick Melo, Gerson Tung, Cristina Sayuri, Nelson Alves Jr., Amer Houchaimi e Fério Siqueira.

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão
Propaganda: Letícia Nunes
Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo,
Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro,
Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Ianez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 - Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: 00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Eze S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Atendimento Pessoa Jurídica:
Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Telefone: (0xx11) 3038-5050

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki,
Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Fale Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tornazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes,
Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

Suporte Técnico
Coordenador: Marco Clivati
Bruno Ramalho, Carlos Roberto
Telefone: (0xx11) 3038-5070
E-mail: suporte@europanet.com.br

A Revista Animation Invaders é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 1704-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação
(Não usar em edições especiais. Em edições de periodicidade incerta e não sabida usar a partir da terceira edição. Avisar ao IVC para filiação junto ao IVC.)

ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Quer mais?

No balanço final da Tokyo Game Show ficou claro que as produtoras de jogos vão investir pesado em títulos que combinam nossos dois universos favoritos: animes e games. Não foi só a atual geração de videogames que ficou mais atraente com a divulgação de ótimos jogos vindouros de *Naruto*, *Bleach*, *Dragon Ball*, *Mega Man* e outros astros dos mangás/animes, mas também a nova geração, que revelou projetos de games baseados em animes para PlayStation 3, Nintendo Wii e XBox 360. É só dar uma espiada na nossa seção News para descobrir quais são os games que vão deixá-lo ansioso (ainda mais) pelos novos consoles.

Também foi anunciada a venda do Box com DVDS de *Fullmetal Alchemist*. Os fãs poderão comprar a série completa em DVD, com direito a áudio dublado em português e original em japonês, além de legendas muito bem-feitas e nada de cortes. Tomara que essa iniciativa encoraje as distribuidoras a trazerem outros bons títulos que não necessariamente passaram na TV brasileira. Empolgada com as novidades, nossa redação também quis inventar e criamos um especial temático com os alunos e professores mais insanos que já passaram pelos animes colegiais.

Para completar o pacote de novidades, fizemos uma reportagem diferente sobre o anime *Trinity Blood*, a grande febre do momento. Não ficamos apenas na superfície e revelamos informações obtidas nos livros japoneses que deram origem à série de TV, ou seja, só aqui você verá informações importantes que vão sanar suas dúvidas sobre esta enigmática trama. Quer mais? É só esperar a próxima edição.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

TRABALHA!!!

HUMBERTO MARTINEZ
Ao encarnar o espírito das escolas dos animes, o editor virou um diretor insano e abusou da pobre redação

PETRA LEÃO
A Petra teve que pesquisar tanto sobre as escolas japonesas que pegou trauma e está em tratamento

CRISTINA SAYURI
Diagramou a revista inteira e ainda arrumou tempo para curtir axé nas micaretas. Ela deve usar algum GameShark

MAKOTRON
Foi sob muita choradeira que o Makoto ilustrou toda a matéria da escola. Por isso é bom que gostem

GERSON TUNG
Nosso quebra-galhos não estava tão gordo nesta edição e quebrou apenas uns gravetos, mas ajudou

ÍNDICE

Cartas	pág. 04
News	pág. 06
Universo Cosplay	pág. 10
Trinity Blood	pág. 16
Reviews	pág. 28
Pôster	pág. 33
Especial Escolas	pág. 46
Games	pág. 56
Toys	pág. 64
Old School	pág. 66

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Redação
Fone (0xx11) 3038-5078
Fax (0xx11) 3819-0538
animationinvaders@europanet.com.br

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
www.europanet.com.br

FALA QUE O SR. ISHIYAKI IMO TE ESCUTA

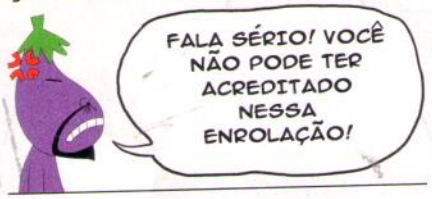
Nem só de elogios vive o homem (mas as batatas vivem sim)

Vou pegar fama de chato aqui. Já deixo avisado: não li totalmente a revista. Só quero citar alguns pontos bons e outros não tão bons.
Curti a seção *Animation News* e a quantidade de informações, mesmo para quem está bem informado sempre tem algo que passa batido. Os cosplayers estavam sensacionais! Francesca Dani é minha musa, linda! Na minha humilde opinião, vocês poderiam colocar menos entrevista e mais fotos dela.
Enfim, o que mais me incomodou foi a matéria sobre terror. *Berserk*, *Gantz* e *Monster* são títulos de terror? *Berserk* é uma aventura, *Gantz* é ação e *Monster* é uma trama investigativa. Não li muito *MPD Psycho* para opinar, mas trata-se da história de um assassino serial, pelo que entendi. Será que julgaram esses títulos como terror pela quantidade de sangue? Concordo com *Ring*, *Petshop of Horrors* e *O vampiro que Ri*, só senti falta de citar *Uzumaki*. Ter sangue e demônios não faria de *YuYu Hakusho* um anime de terror. O fim da picada foi *Darkstalkers*.
Enfim, gostei da matéria dos games, todos bem atuais. Estou jogando *Saint Seiya: The Hades* e estava na dúvida sobre quantos personagens ainda havia para destravar. E também *Battle Estadium DON*. Parabéns pela rapidez nessas matérias. Um abraço a todos. Espero não ter ofendido ou coisa do tipo.

"SHAD!"
Via Orkut

Sr. Ishiyaki enrola,

Caríssimo sr. Shad. Em primeiro lugar, para torná-lo mais suscetível a enrolaç..., quero dizer, a argumentação a qual vou submetê-lo para defender a matéria "Tenha Medo do Terror Japonês", publicada da **AI #8**, vou presenteá-lo com um informação que vai trazer à tona seu sorriso babão: você sabia que sua musa, a talentosa Francesca Dani, posou para um ensaio sensual para uma revista italiana de animes? Sim, caro mestre, imagine sua beldade interpretando Mai Shirunai (*KOF*) e Kasumi (*Dead or Alive*), só que sem o cosplay. Pega, Rex! Pega! Vai farejar na internet! Aposto que agora você já deve ter repensado suas críticas e está achando que até *Darkstalkers* é um puro representante do terror. Mas esqueça o suborno, vou justificar a presença de títulos extras que não são bem terror, mas variantes do estilo presentes na matéria. Quando você diz que *Berserk* é uma aventura, logo imagino um protagonista em uma busca de artefatos mágicos pela floresta com pequenos desafios peraltas pelo caminho. Não, não, *Berserk* tem tanta violência que dá para encher um copo de sangue ao espremer o mangá (gostou da dica, Hellsing?). *Gantz* é outro exemplo de violência absurda. Optamos por acrescentar títulos violentos pelo desconforto que eles são capazes de proporcionar e chegam a aterrorizar leitores mais sensíveis. Por incrível que pareça, *Uzumaki* e *Panorama do Inferno* chegaram a ser escritos para a matéria, mas misteriosamente acabaram esquecidas – e agora estamos recebendo quadros aterrorizantes de um certo pintor* ressentido por ter sido deixado de fora. Quanto aos games, na próxima edição vamos manter o foco em sucessos atuais e você verá uma matéria completa do novo game de uns caras que soltam kamehamehás...



Puxem mesmo....

O fanzine *Anwar* é o melhor. Além de belos desenhos e um enredo que nos deixa pregados a cada página, tem tudo para ganhar um futuro título próprio. Dêem todo o espaço que dispuserem para este ótimo trabalho. Gostaria de saber quando teremos mais obras de Michel Borges. Peço que, por favor, respondam a este leitor assíduo. Sou grato desde já e aguardo por mais *Anwar*.

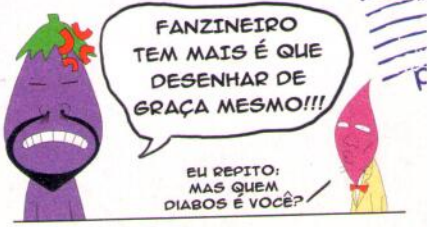
André de Jesus Moreira
Santo André, SP
Via e-mail

Ainda bem que existe o Orkut e o autor de *Anwar*, este grande novo mangá escrito por um brasileiro, pôde postar as páginas restantes do primeiro volume na comunidade da **Animation Invaders**. Parabéns, Michel! Leio mangás japoneses há 15 anos e este é o primeiro mangá desenhado por um autor brasileiro que deu gosto de ler. Enredo interessante e traços típicos do estilo japonês me chamaram a atenção. O único problema para mim for ler da esquerda para direita. Agradeço a **Animation Invaders** por divulgar esse trabalho brasileiro e torço para que continue assim.

Fabio Japan
Orkut

Sr. Ishiyaki agradece,

Caros fãs de *Anwar*. Os elogios que recebemos por e-mail, Orkut e sinais de fumaça elogiando os mangás nacionais publicados em nosso encarte *Fanzine AI* têm grande valor, já que é com isso que pagamos os fanzineiros. Criaturas dotadas de boa vontade e talento, os fanzineiros não querem dinheiro, mas apenas conquistar o público com suas histórias (aposto que eles vão preparar uma rebelião armada após ler isso). O mangá *Anwar*, publicado na *Fanzine AI #04*, parte integrante da **AI #8**, realmente fez um barulho bastante positivo entre os leitores e a galera quer mais. Alguns, inclusive, ameaçaram incendiar a editora se não publicarmos a continuação. Por enquanto o autor, Michel Borges, está envolvido com outros projetos que certamente resultarão em alguns milhões a mais para sua fortuna pessoal, mas ele promete que vai continuar *Anwar*... se os leitores continuarem a massagear seu ego.



* o protagonista de Panorama do Inferno é um artista que pinta quadros infernais com sangue

Todos querem Bleach

Vocês precisam trazer mais matérias sobre o universo *Bleach* na revista, pois já teve muito *Naruto*. Concordo que ele é um sucesso, mas acho *Bleach* muito melhor em questões como personagens, batalhas e até nos Fillers (episódios que não são baseados no mangá) – apesar de que eu não gosto muito de Fillers, mas os de *Bleach* até que são legais. Vocês poderiam trazer mais detonados de jogos de *Bleach*, porque já vi uns três detonados de *Naruto* na revista, e oferecer também curiosidades sobre a série. Certamente vai fazer mais sucesso do que *Naruto*.

Victor Serra
Via e-mail e Orkut

Oi, galera da **AI**. Eu quero dizer que a revista está ótima, com matérias muito interessantes e espaço para os fanzines. Gostaria de fazer algumas perguntas: existe algum jogo de luta do *Bleach* para PS2? Será lançado mais algum game de luta de *Naruto* para PS2? Façam uma nova matéria e pôster com *Bleach*, por favor. Muito obrigado e parabéns pela revista.

Ronaldo Martiniano
Via e-mail

Eu preciso de mais *Bleach* na **Animation Invaders**! *Bleach* é minha vida! *Bleach* é o melhor anime que já vi! *Bleach* é sol, é raio, estrela e luar. *Bleach* nunca é demais. Quando vai ter mais *Bleach* na revista? Respondam-me, por favor!!!

Fábio "Ichigo" Santos
Via e-mail

Sr. Ishiyaki promete,

Caros bleachmaníacos. Em primeiro lugar, caro Victor, fico em dúvida sobre qual é o seu sentimento mais forte: o amor por *Bleach* ou a determinação em afastar os ninjas de Konoha dos holofotes da fama. Seja lá qual for a sua motivação, é válida, pois *Naruto* já teve bastante espaço na revista, coincidentemente a pedido de outros leitores que adoram esta série e acham ela muito melhor do que *Cavaleiros do Zodíaco*, que por sua vez acusavam ter muito mais atenção do que Naruto na revista. Como vê, é um ciclo sem fim de pidões que fazem essa cabeça de batata que vos fala queimar e assar mais e mais.
Mas vocês não precisam se desesperar mais: na próxima edição, teremos uma boa surpresa para os fãs de *Bleach*.
Próxima questão: ainda não existe nenhum game de luta de *Bleach* para PS2 e não previsões de um novo *Narutimate Hero*.
Para finalizar e impedir que o pior aconteça, vale advertir: Fábio, muito cuidado com essa obsessão, rapaz. Sua vida vai ser muito difícil se você entrar demais no mundo de *Bleach* e resolver namorar apenas garotas cabeçudas como a Rukia ou sair pela rua com uma espada de dois metros para fatiar sujeitos que não passaram pela fila da beleza antes de nascer e agora parecem hollows (mas, se você fizer isso de qualquer maneira, grave em vídeo e nos envie).
PS: citar um trecho da música do Vando pegou muito mal para sua honra shinigami.

ERRATA

Cabeças trocadas

É a primeira vez que escrevo à revista e queria dar os parabéns pela **Animation Invaders**. Ela está cada vez melhor. Adorei a **AI #08**, principalmente a matéria sobre o filme de *Fullmetal Alchemist* e o especial sobre terror. Achei um erro na página 19: o nome do personagem que vocês desenharam do anime *Gantz* é Kato Masaru e não Kurono, como foi dito na legenda. Kato é o personagem que tem cabelo comprido e azul, enquanto Kurono tem cabelo curto e castanho. Bom, é só isso. Adoro o trabalho que vocês fazem. Tchau.

Eduardo Souza
Via e-mail

Gomena-san

Eduardo-sama sensei, perdoe-nos pela confusão na ilustração de Kurono, por favor. O que aconteceu foi um terrível acidente, como o senhor, profundo conhecedor de *Gantz*, deve saber.
No primeiro episódio, Kurono-sama e Kato-sensei foram atropelados por um trem e – glup! – ambos perderam suas cabeças. Quando eles foram ressuscitados por Gantz, as cabeças foram recolocadas em corpos trocados. Ou seja, você viu Kato-sensei na ilustração, mas, na verdade, era o corpo de Kurono com a cabeça de Kato... pelo menos foi o que o legista que contratamos atestou. Mesmo assim, gomena-sai, Eduardo-sama, não se enfureça conosco.

Yuko ou Yuuko?

Espero que não me chamem de fresco ou coisa pior, mas vi uma falha na **Animation Invaders #08** que tirou minhas noite de sono. Foi na matéria de xxxHolic – muito linda, por sinal – que vi o nome de Yuko ser escrito como Yuuko. Qual é o jeito certo? Grande essa minha dúvida, né?

Francisco Martineli
Via e-mail

Gomena-san

Francisco-sama, o senhor tem toda a razão. Escrevemos mesmo o nome de Yuko como Yuuko... ou seria o nome de Yuuko como Yuko? Ai, estou confundindo de novo. Se o onipotente editor descobrir essa falha eu vou voltar para a seção de limpeza, sem dúvida. Por favor, não me denuncie. Acabei de pesquisar no Wikipedia e está escrito que o certo é Yuuko, mas no site da editora JBC está Yuko. Ai, minha cabeça...

ENQUETE SITE

Qual deve ser o tema do próximo pôster da revista?
Bleach: 50 votos (31,85 %)
Fruits Basket: 18 votos (11,46 %)
Fullmetal Alchemist: 41 votos (26,11 %)
Love Hina: 20 votos (12,74 %)
Yu Yu Hakusho: 28 votos (17,83 %)
Conheça a próxima enquete no site da revista: www.animationinvaders.com.br

FALE COM SARARI KUN

(ele não rosna)

Sarari Kun, nosso guaxinim assalariado, está soterrado sob as cartas dos leitores e está ficando maluco com os e-mails que não param de chegar, mas não tenha dó: mande todas suas idéias, críticas, dúvidas e receitas de bolo.
Pode abusar, pois ele é muito bem pago (só com a melhor ração do mercado) para fazer a parte dura do trabalho do sr. Ishiyaki.
E-mail: animationinvaders@europanet.com.br
Site: www.animationinvaders.com.br
Comunidade no Orkut: Animation Invaders

ANIMATION NEWS

As notícias mais importantes do mundo dos animes e games

REVISTA ANIMATION INVADERS www.animationinvaders.com.br EDIÇÃO 09 / 2006

Tokyo Game Show 2006

Feira colossal de games revela as surpresas que vão agitar seus videogames nos próximos anos

Setembro foi marcado pela décima edição da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Oriente. A TGS 2006 vai ficar para a história pela enorme participação de empresas do segmento (148 produtoras), por quebrar o seu próprio recorde de público (mais de 190 mil visitantes) e pela enxurrada de games expostos (mais de 600 títulos).

O foco do evento foi a nova geração de videogames, marcada fortemente pela Sony, que aproveitou sua última oportunidade para divulgar o PlayStation 3 antes de seu lançamento, previsto para 17 de novembro.

A Nintendo não participou do evento e o Wii foi representado apenas por algumas empresas que mostraram seus games para o novo console da Big N, também previsto para novembro.

Microsoft, a desbravadora norte-americana, reforçou seu interesse no mercado nipônico com seu Xbox 360 e está conseguindo espantar a antipatia que os japoneses tinham pelo console gringo graças a bons títulos, entre eles *Blue Dragon*, o maior destaque da feira. Com tantas boas notícias, confira a seguir os games relacionados ao universo de animes que vão fazê-lo gastar suas economias:

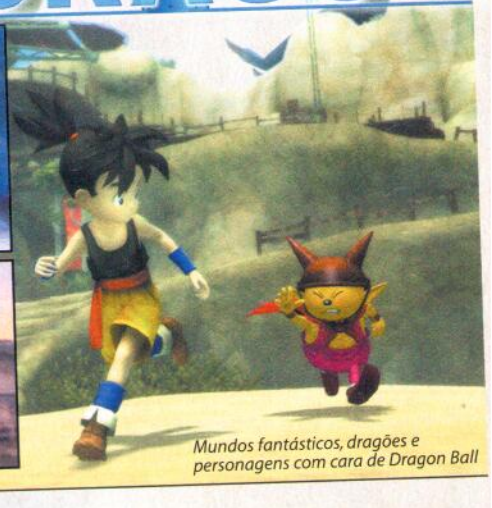
Devil May Cry 4, para PS3, foi um dos grandes destaques. O herói Dante também vai estrear seu próprio anime

DESTAQUES DA TGS 2006

Considerado um dos melhores games da feira, *Blue Dragon* deus as caras em um demo jogável de cair o queixo. Criado por Hironobu Sakaguchi (autor da série *Final Fantasy*), com personagens desenvolvidos por Akira Toriyama (pai de *Dragon Ball*) e acompanhado por uma trilha pomposa composta por Nobuo Uematsu (compositor de *FF*), *Blue Dragon* impressionou com personagens que parecem bonecos de massinha nas animações e mantém a mesma qualidade em jogo.

Os cenários são igualmente absurdos, principalmente quando são exibidos belíssimas superfícies aquáticas e ambientes muito bem iluminados e detalhados. Os inimigos ficam espalhados pelos cenários e as batalhas são em turnos. Destaque para as sombras de animais controladas pelos personagens como o dragão azul do protagonista, que atacam com golpes devastadores e podem se separar de seu "dono" para atacar em dupla em cenas fantásticas. *Blue Dragon* é exclusivo para Xbox 360 e será lançado em dezembro no Japão.

BLUE DRAGON



Mundos fantásticos, dragões e personagens com cara de Dragon Ball

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

Confirmado para PlayStation 2, *Tenkaichi 2* será lançado em novembro com uma lista absurda de lutadores: 120 guerreiros. Além de personagens óbvios da saga *Z*, como saiyajins e afins, haverão muitos estreantes retirados de todos os filmes da série *DBZ*. Os combates vão rolar em cenários gigantescos com total liberdade para vôo, fusões, transformações e todas aquelas apelações em forma de combos e magias catastróficas como já estamos acostumados (e adoramos).

O game vai estrear um modo de exploração típico de RPGs, no qual o jogador vai explorar diversos cenários famosos e poderá interagir com personagens, resolver enigmas e evoluir em uma história que promete durar mais de 50 horas. A grande novidade, porém, vai ficar para a versão do game que será lançada em 2007 para Nintendo Wii: com o controle especial do console, os jogadores poderão executar magias como Genki-dama e Kamehame-há imitando os movimentos dos heróis. Só falta o game acompanhar um microfone para você gritar "kamehame-haaaaaa!" e levar a galera ao delírio.

As magias titânicas do game serão ativadas com movimentos similares. Pagação de mico? Imagina...

KINGDOM HEARTS II FINAL MIX

A Square-Enix anunciou uma versão turbinada de *Kingdom Hearts II*, subtitulada *Final Mix*. O grande destaque não são os extras que serão acrescentados ao próprio *KHII*, mas o remake de *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, originalmente lançado para GBA e elo entre a trama dos dois games lançados para PS2, que vai acompanhar o pacote. Digno de aplausos, o remake vai mostrar *Chain of Memories* refeito com a engine gráfica de *KHII*, ou seja, com o mesmo nível gráfico e animações em CG inéditas. O sistema de combate com o uso de cartas da versão GBA será mantido e o jogador poderá escolher entre usá-lo ou migrar para o estilo dinâmico adotado por *KHII*. O game será lançado em 2007 com exclusividade para PlayStation 2.

Reforma gráfica para Chain of Memories

JOJO´S BIZARRE ADVENTURE

Este game de ação para PS2 vai levar os fãs de volta à juventude de Jonathan Joestar, o protagonista de *Jojo*. Modelado com traços cel-shading, o game impressiona pela quantidade de detalhes no visual dos personagens. As fases serão sempre corridas contra o tempo em que vale apelar com golpes especiais absurdos e, é claro, bizarros. Além da aventura solo haverá ummodo VS para encarar seus amigos. O game será lançado em outubro.

Jojo é um mangá meio "estranho", mas o game promete

BLEACH: SHIRAHA KIRAMEKU RINBUKYOKU

Pelo jeito os fãs de anime/mangá vão ter suas maiores experiências de interatividade com seus títulos favoritos através do Nintendo Wii. A Sega anunciou um game de Bleach para o console e mostrou em vídeo como o seu controle especial será usado: o jogador poderá empunhar o joystick como se fosse uma espada para executar diversos movimentos e o personagem virtual vai imitá-lo no game. Esse recurso aciona golpes normais, defesas e desperta suas zanpakutou (espadas shinigamis).

Pancadaria virtual, ginástica no mundo real

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

O novo derivado de *FFVII* vai trazer algo que os fãs querem há muito tempo: respostas. Finalmente será revelada a origem de Zack, o personagem de quem Cloud roubou sua identidade, e sua verdadeira função como Soldier de elite da Shinra, além de informações sobre o passado de Sephiroth e Cloud quando estes ainda eram soldados. Zack é o protagonista e atuará com o inédito Angeal, outro Soldier de elite e verdadeiro dono da espada que passou para Zack e ficou famosa por ser a principal arma de Cloud. *Crisis Core* será lançado para PSP em 2007.

Descubra quem é Zack

Outros Games Relacionados ao Universo dos Animes anunciados na TGS 2006

- **hack//G.U. vol 2** (PS2)
- **Ah! Megami Sama** (PS2)
- **Ape Escape Racer** (PSP)
- **AppleSeed EX** (PS2)
- **Bleach DS 2nd** (DS)
- **Captain Tsubasa** (PS2)
- **Chocobo and the Magic suit Box** (DS)
- **Digimon Savers Another Mission** (PS2)
- **Dragon Quest Monster - Joker** (DS)
- **Fatal Fury Special** (X360)
- **Final fantasy VI Advance** (GBA)
- **Final Fantasy XII** (PS2)
- **Final Fantasy XII: Revenant Wings** (DS)
- **Gintama** (PS2)
- **Gundam Battle Royale** (PSP)
- **Mega Man Battle Network 6: Beast Link** (GBA)
- **Meitantei Evangelion** (PS2)
- **Mobile Suit Gundam Crossfire** (X360)
- **Mobile Suit Gundam Seed Destiny Federation vs ZAFT II Plus** (PS2)
- **Naruto** (Wii)
- **Negima San Jikan Me Koi to Mahou to Sekaiju no Densetsu** (NDS, PS2)
- **Tales of Destiny** (PS2)
- **Tales of Phantasia: Full Voice Edition** (PSP)
- **Tales of the Tempest** (DS)
- **Tales of the Word: Radiant Mythology** (PSP)
- **Yu Yu Hakusho** (DS)

Kyomoro e Zatch, a dupla central de toda a história

A Reconstrução de Evangelion

Criador da série revela a produção de quatro filme para recontar Evangelion e conquistar novos seguidores

Ootsuki Toshimichi, produtor de títulos como *FLCL* e *Nadesico: Prince of Darkness*, revelou recentemente em uma entrevista cedida à revista japonesa *New Type* que está cuidando da produção de quatro novos filmes de *Evangelion*.

Enigmático e disposto a revelar somente algumas pistas, Ootsuki disse que os três primeiros filmes não serão continuações da trama original, mas reconstruções dos episódios, visando aperfeiçoá-los. Isso explica o nome provisório dos novos filmes: *Shin Seiki Evangelion* ou *Rebuild of Evangelion* (Reconstrução de Evangelion).

O protagonista Shinji e os demais personagens sofrerão alterações em seus perfis e também cenários e eventos serão modificados sem que percam sua essência original. Ootsuki promete melhores explicações para muitos mistérios que ficaram no ar na série original e aí entra o quarto filme, que será composto apenas por material inédito e servirá não só para explicar, mas para dar um novo final para a trama.

Mais do que projeto feito para reconquistar fãs, *Rebuild of Evangelion* servirá para atrair novos seguidores, pois o roteiro não exigirá nenhum conhecimento da série original.

A equipe responsável traz nomes conhecidos: Anno Hideaki (diretor da série de TV) dirige a produção e Yamashita Itoku vai recriar os evas.

O primeiro filme está previsto para o segundo semestre de 2007 e os outros três surgirão ao longo de 2008, ou seja, vai demorar.

DVDS DE FULLMETAL

Os fãs brasileiros dos irmãos Elric podem comemorar: apesar do anime ter saído do ar temporariamente na Rede TV para abrir espaço para a série *Hunter X Hunter*, a Focus Filmes lançou a série de *Fullmetal Alchemist* em DVD.

Com formato 4x3 Fullscreen, o DVD traz a série sem cortes, recheado com extras, opções de áudio dublado em português ou com o original japonês e uma legendagem impecável, diga-se de passagem. Cards holográficos dos personagens acompanham cada volume do DVD. A série é vendida em volumes avulsos ou em um box que traz um pôster para colecionar.

DANTE NA TV

Devil May Cry é uma das séries de ação mais populares para PlayStation 2. O carisma de seu herói, Dante, é tão grande entre o público japonês que vai gerar um anime exclusivo. Previsto para estrear em maio de 2007, *Devil May Cry* terá 12 episódios e está em produção pelo estúdio Mad House, responsável por títulos como *Trigun* e *Death Note*.

O foco do anime serão as investigações sobrenaturais conduzidas por Dante, um detetive particular especializado no mundo das trevas e também um guerreiro cheio de estilo com sangue de humanos e demônios correndo em suas veias. O primeiro trailer está disponível no site oficial: http://dmc-tv.com

Foi-se o tempo em que as garotas queriam

Kyomoro e Zatch, a dupla central de toda a história

LITERATURA ANIMADA

Os Miseráveis (*Les Misérables*), clássico do escritor francês Victor Hugo, vai virar anime pelo estúdio Nippon Animation, que animou *Hunter x Hunter* e adaptou outras obras literárias, como *Alice no País das Maravilhas*, *Pinóquio* e *Mógli: O Menino Lobo*. É um projeto ousado, previsto para durar 52 episódios, com início previsto para 2007.

Não espere por uma trama idêntica à original, pois em vez de focar na fuga de Jean Valjean, mostrará a sofrida vida de Cosette, uma garotinha explorada por seus tios em uma época de revoluções na França, 1830.

O primeiro trailer será disponibilizado em breve no site oficial: www.nippon-animation.co.jp/lesmise

NOVEL DE SAMURAI X

A Editora JBC lançou este mês o primeiro volume de *Samurai X - Crônicas de um Samurai na Era Meiji*, o primeiro livro estrelado por Kenshin, o protagonista do mangá *Rurouni Kenshin*, conhecido no Brasil como *Samurai X*.

A trama será apresentada em dois volumes e traz informações ligadas à história japonesa, uma verdadeira aula de cultura oriental conduzida pelo escritor e historiador japonês Kaoru Shizuka em parceria com Nobuhiro Watsuki, o criador da série.

Os livros narram algumas passagens conhecidas do anime, como o episódio em que Kenshin precisa impedir que Sanosuke faça uma aliança com Tsukioka para atacar o governo, e histórias inéditas, como o capitulo em que o ex-Retalhador acaba envolvido com o roubo de um livro e o acontecimento desencadeia um segredo das forças remanescentes do antigo Xogunato. Cada volume conta com 170 páginas e custa R$13,90.

COLUNA INTERNACIONAL
O QUE ESTÁ ROLANDO NO JAPÃO

POKÉMON DIAMOND AND PEARL

Uma nova série pokémon estreou em outubro no Japão. *Pokémon Diamond and Pearl* é baseado nos games *Pearl* e *Diamond*, lançados para Nintendo DS. A nova caça aos monstrinhos acontece no mundo de Shin´ou, uma região de montanhas, neve e três grandes lagos famosos por esconderem três pokémons lendários: Yuxie, Agnom e Emurit. Hikari é a garota que conduz a história e com apenas 10 anos de idade já é uma grande treinadora pokémon.

Começou a nova caçada de pokémons

BUSOU RENKIN

Mais um sucesso da publicação *Shonen Jump* virou série de TV. A animação de *Busou Renkin* está sendo conduzida pelo estúdio Xebec, o mesmo que cuidou de *Love Hina* e *Shaman King*, e estreou no começo de outubro no canal japonês TV Tokyo. O protagonista é Kazuki, um estudante que teve seu coração substituído por uma combinação de metais que contém a essência da alquimia e, desde então, ganhou a habilidade de transmutar objetos. Seu novo poder será útil para criar armas e combater monstros que surgiram em sua pacata cidade.

Surge uma novo alquimista no pedaço

SOUTEN NO KEN

Também conhecido como *Fist of the Blue Sky*, *Souten no Ken* precede a história do clássico *Hokuto no Ken* (*Fist of the North Star*). O protagonista é Kasumi Kenshiro, o guerreiro que inspirou o nome do herói da série *Hokuto no Ken* e irmão mais velho do mestre que treinou o segundo Kenshiro. *Souten* acontece cerca de 70 anos antes de *Hokuto*, viagem no tempo necessária para conhecer eventos importantes que rolaram antes da guerra nuclear. O foco da trama são os conflitos entre Kasumi Kenshiro e a máfia de Hong Kong. A série de TV não economiza pancadaria e o herói proporciona um show de artes marciais com seu estilo Hokuto Shin-ken, uma variante fictícia do kung-fu.

Parece o Kenshiro, mas não é... ou melhor, é o Kenshiro, mas um outro mais antigo. Entendeu?

Kenshin revive suas aventuras em dois livros

CALENDÁRIO DE EVENTOS

ABC COMICS
Data: 5 de novembro
Local: Mauá, SP
Site Oficial: www.abccomics.com

HERO BEAT IMPACT
Data: 11 de novembro
Local: São Paulo, SP
Site Oficial: Indisponível

ANIME FESTIVAL
Data: 09 e 10 de dezembro
Local: Santos, SP
Site Oficial: www.animefestival.com

Local: Drake's Bar - Pinheiros - São Paulo. www.drakesbar.com Fotos: Nelson Alves Jr.

COSPLAYER
ANIMATION INVADERS

Sesshomaru, o vilão mais famoso de InuYasha, ganha vida nas garras da cosplayer Yuki

O Cosplayer Animation Invaders é um torneio criado pela **Animation Invaders** em parceria com o site Cosplay Brasil, a maior comunidade virtual de cosplayers do País. O intuito do concurso é divulgar o cosplay, uma modalidade cada vez mais admirada por fãs de animes, mangás, games, RPGs, filmes e outros universos de fantasia, e premiar os cosplayers escolhidos pelo público com um ensaio fotográfico especial para a revista, além de expor as fotos em uma galeria de honra no CB. As inscrições e votação são feitas no site do CB.

A vencedora do primeiro Cosplayer Animation Invaders foi a carioca Thaís "Yuki" Jussi, a cosplayer que ficou em segundo lugar no World Cosplay Summit 2006 e ficou famosa por suas interpretações de Sephiroth (*Final Fantasy VII*) e Alucard (*Castlevania*).

Aperfeiçoando seus cosplays de personagens de games, Yuki venceu nosso torneio com uma incrível fantasia de Sesshomaru, o enigmático vilão de *InuYasha*. Conheça a seguir a vencedora e seus projetos:

AI. Recentemente, você tem feito cosplays de vilões ou heróis sombrios. Há alguma razão especial para isso?

Yuki. Eu acho que não combino muito bem com personagens fofos e saltitantes (risos). Prefiro interpretar tipos mais sérios e calados e, geralmente, esses personagens têm as histórias mais bonitas e bem desenvolvidas, do tipo que precisamos conhecer melhor para entender suas motivações e atitudes. Eles nos fazem pensar no quanto o homem pode ser fruto de seu meio.

AI. Por que você escolheu Sesshomaru?

Yuki. Ele é um personagem complexo, cheio de contradições. Não gosta de humanos, mas protege a pequena Rin. Ameaça matar o meio-irmão, mas nunca o faz realmente. Apesar de seu jeito arrogante e orgulhoso, não conseguimos deixar de gostar dele. Ele é encantador.

AI. O que foi mais difícil neste cosplay?

Yuki. Ele possui muitos acessórios e é bem trabalhoso de se usar, mas não chega a ser desconfortável. A parte mais difícil foi pintar à mão o quimono e as faixas com o padrão exato utilizado pelo personagem. Isso me custou várias noites de sono.

AI. Quais são os seus próximos planos de cosplay?

Yuki. Tenho alguns cosplays novos em andamento e vários em dupla com Vingaard, meu noivo. Um dos que estou projetando agora é um sonho antigo: a valquíria Lenneth, do game *Valkyrie Profile*.

Thaís "Yuki" Jussi
Idade: 23 anos
Raça: humana
Profissão: webdesigner

Sesshomaru
Idade: 23 anos
Raça: youkai
Profissão: vilão e galã de *InuYasha*

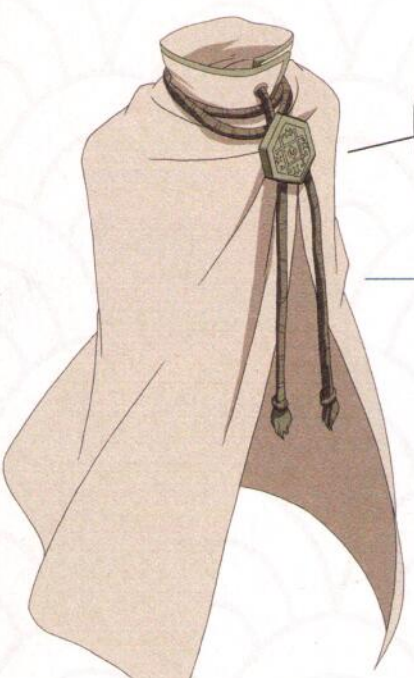
CONCORRA A UM ENSAIO FOTOGRÁFICO DO SEU COSPLAY

Para participar do **Cosplayer Animation Invaders**, visite o site do Cosplay Brasil e conheça as regras. O endereço é: www.cosplaybrasil.com.br

Vestuário

Kurosaki Ichigo - Bleach

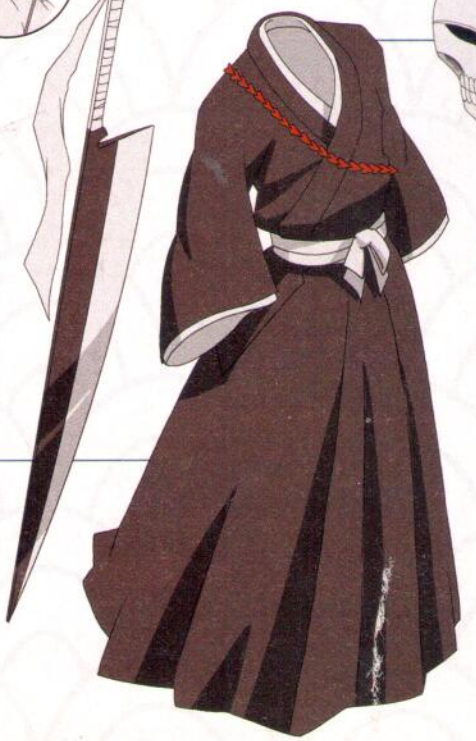
Bem-vindo à estréia da seção Vestuário do Universo Cosplay. Aqui você encontrará referências das roupas dos seus personagens favoritos para facilitar a criação de cosplays. Conheça as roupas de Ichigo, o herói de *Bleach*:



Traje e espada usada por Ichigo quando ele despertou sua Bankai.

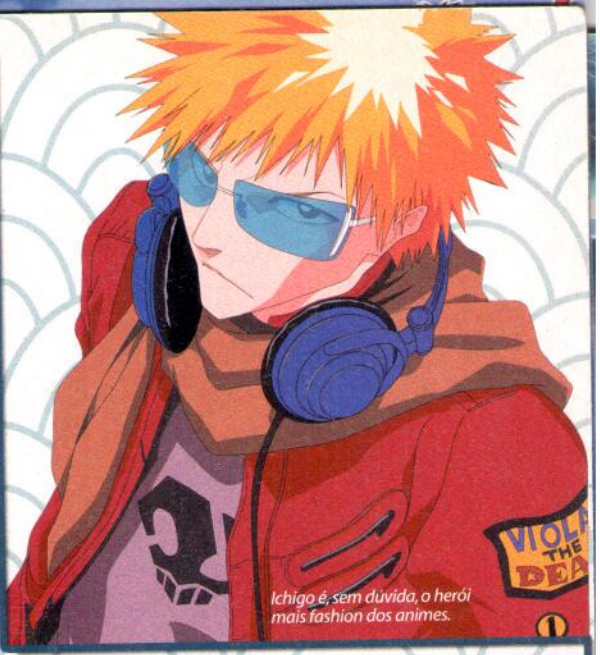
É a capa que Ichigo usou após o treino com Yoruichi. Use-a sobre o uniforme shinigami abaixo e adicione as faixas peitorais do uniforme à direita.

Este é o primeiro traje shinigami do herói, porém a espada já é a segunda



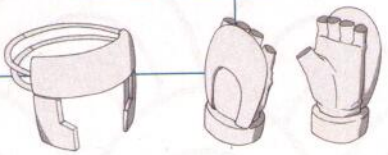
Esta é o visual que Ichigo encarnou após quase virar um hollow no treino imposto por Urahara.

É a camiseta que o herói usou quando foi visitar o túmulo de sua mãe.



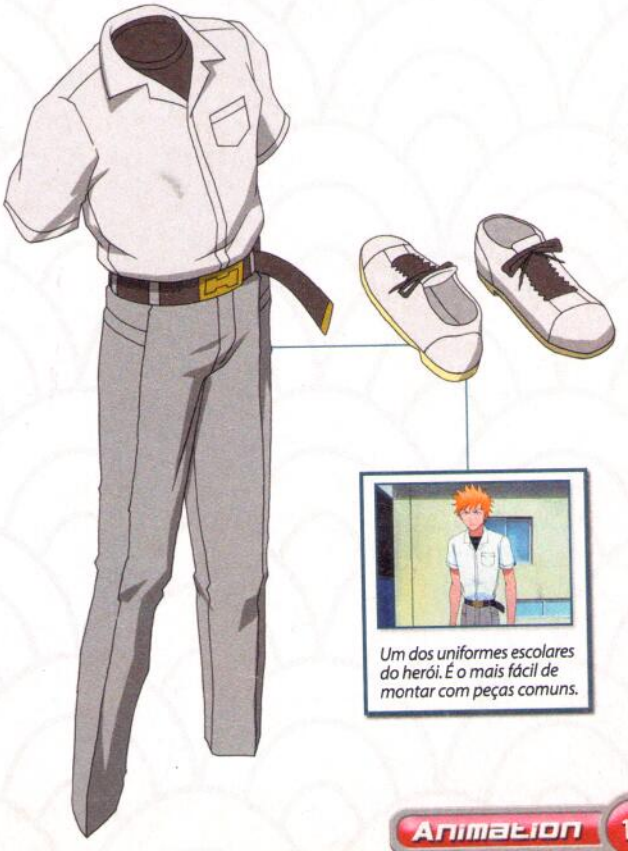
Ichigo é, sem dúvida, o herói mais fashion dos animes.

Urahara enganou Ichigo ao dizer que estes acessórios lhe dariam forças para enfrentar a pequena Ururu. Foi uma das cenas mais engraçadas do anime.



Camiseta usada por Ichigo na primeira abertura do anime.

Camiseta usada pelo herói durante a exibição do picareta Don Kanonji.



Como todos nós, Ichigo também precisa de roupas básicas para usar em casa.

Um dos uniformes escolares do herói. É o mais fácil de montar com peças comuns.

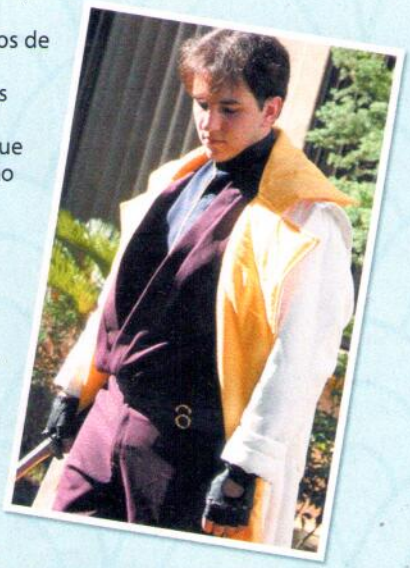
Prepare sua agenda

Os maiores torneios de cosplay do Brasil estão começando e você não pode ficar de fora

Em outubro aconteceu o evento CosplayCon em São Paulo e, com ele, foi dada a largada para um dos maiores torneios de cosplay do Brasil: o Circuito Cosplay 2007. Trata-se de uma maratona de competições que se entende por todos os eventos realizados pela Yamato Comunicações – que vão rolar no segundo semestre de 2006 e no primeiro semestre de 2007.

Os cosplayers devem se apresentar nos eventos interpretando os mais variados personagens para acumular pontos para a grande final, que acontecerá em julho do próximo ano, no badalado Anime Friends 2007. Como de costume, o grande vencedor levará um prêmio de grande valor ainda não revelado, mas para esquentar os ânimos, vale lembrar que o torneio CC2005 premiou o vencedor com uma moto.

A Yamato divulgou que, pela primeira vez, não só o grande vencedor será premiado, mas também todos os cosplayers que ocuparem as cinco primeiras colocações. Vencer o CC2007 não será fácil, pois desta vez há mais eventos filiados e, em alguns deles, a pontuação pela participação é dobrada. Vale a pena começar sua estratégia o mais rápido possível, pois todos os participantes devem exibir fantasias diferentes a cada evento. Confira abaixo os eventos filiados ao Circuito Cosplay 2007 e marque na sua agenda:



EVENTOS PARTICIPANTES DO CC2007

COSPLAYCON
Data: outubro de 2006
Pontuação: vale o dobro

RESSACA FRIENDS
Data: dezembro de 2006
Pontuação: vale o dobro

ANIME DREAMS
Data: janeiro de 2007
Pontuação: normal

SCI-FI FRIENDS
Data: julho de 2007
Pontuação: normal

ANIME FRIENDS
Data: julho de 2007
Pontuação: normal

COSPLAY WAY

Esta é a indicação do mês para quem procurar um ponto de encontro virtual de cosplayers e afins. O Cosplay Way nasceu do extinto Cosplay World, um site promissor que não se desenvolveu por problemas de administração e patrocínio, mas que voltou livre destes problemas e com um novo nome criado para manter a mesma sigla que o tornou conhecido: CW. Além de oferecer matérias divertidas sobre eventos ligados ao mundo cosplayer, sempre com pontos de vista mordazes e críticos, o Cosplay Way possui um fórum com clima de união e diversão, no qual é muito raro existir discussões violentas típicas de fóruns de internet, já que a moderação é bastante atenta. É um ótimo lugar para fazer amigos e formar grupos de cosplay.

Site: www.cosplayway.comosplayway.com/foru
Fórum: http://www.cosplayway.com/forum
Fotolog: http://fotolog.com/cosplay_way

A dupla brasileira fez bonito no WCS 2006

World Cosplay Summit 2007

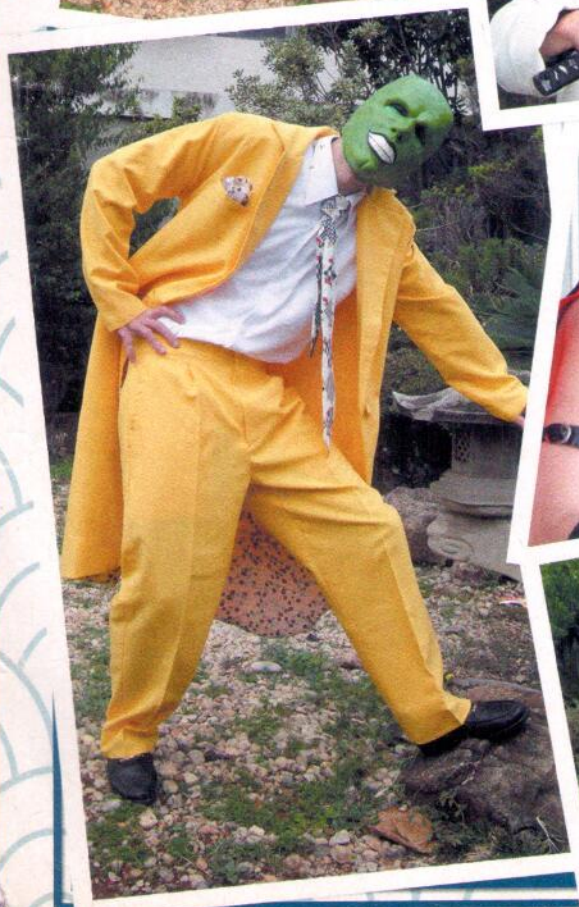
Ainda nem deu tempo de cansar de comemorar a vitória brasileira no World Cosplay Summit 2006, o maior torneio mundial de cosplay, e as novas regras do próximo concurso já foram divulgadas.

Onze países vão participar do WCS 2007 e os estreantes serão EUA e México. Boa parte dos eventos de pré-seleção já está acontecendo em diversos países e a Alemanha foi a primeira a escolher seus representantes: a dupla Sailor Vênus e a Princesa Serenity de *Sailor Moon*.

Os eventos que escolherão os representantes brasileiros serão organizados pela editora JBC, mas ainda não têm data marcada. As regras para o WCS 2007 não foram divulgadas, mas tudo indica que será nos moldes do último evento, ou seja, é aconselhável já montar sua fantasia porque, provavelmente, será obrigatório enviar vídeos de apresentação para a classificação preliminar.

GALERIA

Fotos de Jun, fotógrafa do CB



Este é o traço do anime de Trinity Blood. As ilustrações das páginas a seguir foram criadas para a obra original por Thores Shibamoto, artista que ilustrou Castlevania

Trinity Blood

Da literatura para a TV, vampiros e humanos lutam em um planeta devastado pelo Apocalipse

O grande indicado para ser o anime mais emergente do momento é *Trinity Blood*, uma obra de muitas facetas. Histórias de vampiros têm facilidade em conquistar legiões de fãs, mas esta conseguiu usar este tema de forma nunca vista e ainda criou um universo pós-apocalíptico que mescla política, religião, ficção científica e comédia.

O palco da trama é a Europa... ou pelo menos o que restou dela após uma vasta guerra nuclear que dizimou a humanidade. Após a queda das bombas, apenas o Velho C ontinente sobreviveu. Em uma segunda era de escuridão na história humana, a Igreja Católica retomou o controle das nações e o Vaticano tornou-se soberano.

Conduzido pelo papa e seus conselheiros, a nação santa tornou-se uma força política sem igual e, apoiada por seu vasto exército, ironicamente batizado como "A Inquisição", o Vaticano é a maior força da Europa Ocidental. E manter a paz não é uma função fácil nesta época pós-apocalíptica, pois um novo conflito racial é motivo para crises infindáveis: a tensão entre humanos e vampiros. Após o apocalipse, milhares de humanos tornaram-se vampiros e os motivos você pode descobrir nas últimas páginas desta reportagem.

Para piorar o cenário, a Europa Oriental é controlada por uma segunda força, até então neutra à influência do Vaticano, mas que pode se posicionar contra a qualquer momento: o Novo Império Humano. Trata-se de uma nação de vampiros, os seres que se denominam como "os novos humanos". Outro problema para o Vaticano é a Ordem da Rosa Cruz, um grupo terrorista determinado a erradicar vampiros e humanos da face da Terra.

O Vampiro da Igreja

Abel Nightroad é um padre a serviço do Vaticano, ou seja, um servo do papa e da Igreja Católica Romana. Até aí tudo bem, só que há um detalhe: Abel não é humano, mas sim um Krusnik, um ser de enorme poder que se alimenta do sangue de vampiros. Inventar um predador para os vampiros foi uma das grandes sacadas de *Trinity Blood*.

Essa condição especial não significa que Abel sai na calada da noite em busca de sangue de vampiros, pois ele até que se vira bem consumindo doces em doses exageradas. Essa dieta não supre suas necessidades plenamente, mas ele consegue viver bem.

Apesar de padre, Abel não é um catequizador ou pregador da palavra de Deus, mas um agente especial do Vaticano, mais especificamente do grupo AX. Sua missão é servir fielmente a Igreja e controlar confrontos entre humanos e vampiros ou qualquer conflito político que possa ameaçar o Vaticano. Pacifista até o fim, muito parecido em diversos aspectos com Vash, o herói de *Trigun*, Abel tenta não usar força bruta contra seus inimigos, mas quando a situação esquenta, ele ativa seu poder krusnik e ganha uma nova forma física, além de ser afetado também psicologicamente, dando lugar à uma personalidade mais fria e livre de bloqueios sentimentais.

A Obra Original

O enredo do anime *Trinity Blood* é só uma pequena parte de uma trama maior. Composto por apenas 24 episódios, o anime é baseado em um série com dez livros, idealizada pelo escritor Sunao Yoshida. O autor morreu antes de finalizar sua história e os livros foram concluídos graças ao esforço de escritores que analisaram os rascunhos deixados pelo autor e acrescentaram suas próprias idéias. Infelizmente, estes livros foram lançados apenas no Japão.

O anime foca no período pós-apocalíptico e resume bastante as aventuras de Abel. Já os livros contam em detalhes o passado da série, desde a crise que levou ao apocalipse humano, a colonização de Marte, a criação dos vampiros e vai além da fase que encerrou a série de TV, mostrando muito mais personagens e eventos chocantes. Nesta reportagem, você conhecerá o anime e as informações reveladas no livro que são vitais para entender o buraco da trama do anime.

O Vaticano

HUGUE DE WATTEAU

Codinome: Sword Dancer
Único sobrevivente de uma família nobre assassinada misteriosamente, Hugue é um espadachim capaz de fazer frente a vampiros, mesmo sendo um humano. Ele é bastante frio e controlado, mas Caterina evita mandá-lo em missões em sua cidade de origem pelo risco de ele perder o controle em busca de vingança.

WILLIAN WALTER WORDSWORTH

Codinome: Professor
Inventor de plantão e professor na Universidade de Roma, Willian é o crânio do grupo, obviamente. Ele foi companheiro de estudos de Isaak, o inventor da Ordem da Rosa Cruz, mas suas invenções são mais malucas e menos funcionais do que as do vilão. Willian está sempre fumando cachimbo.

KAYA SYOKKA

Codinome: Gipsy Queen
Esta é uma personagem vista no livro, mas que ficou de fora da trama do anime. Ela tem apenas 15 anos de idade e é a mais nova integrante da AX, mas, nem por isso, deve ser menosprezada. Sua especialidade em combate é manejar um leque com lâminas bastante afiadas.

ABEL NIGHTROAD

Codinome: Crusnik
É o protagonista da trama e padre pacifista. Ele sempre está esfomeado e não sabe administrar a verba dada para as missões e, por isso, sempre acaba passando fome. Apesar do sorriso ingênuo e de ser brincalhão, Abel carrega um grande fardo na consciência por coisas que fez no passado. Quando passa por dificuldades em batalha, Abel libera o poder Crusnik em seu sangue e sofre grandes transformações, ganhando inclusive uma grande espada feita de sangue solidificado. Geralmente, Abel só precisa liberar 40% da força Crusnik para enfrentar vilões poderosos, mas pode ter certeza de que ele usará mais do que isso em momentos-chave da trama.

NOÉLLE BOR

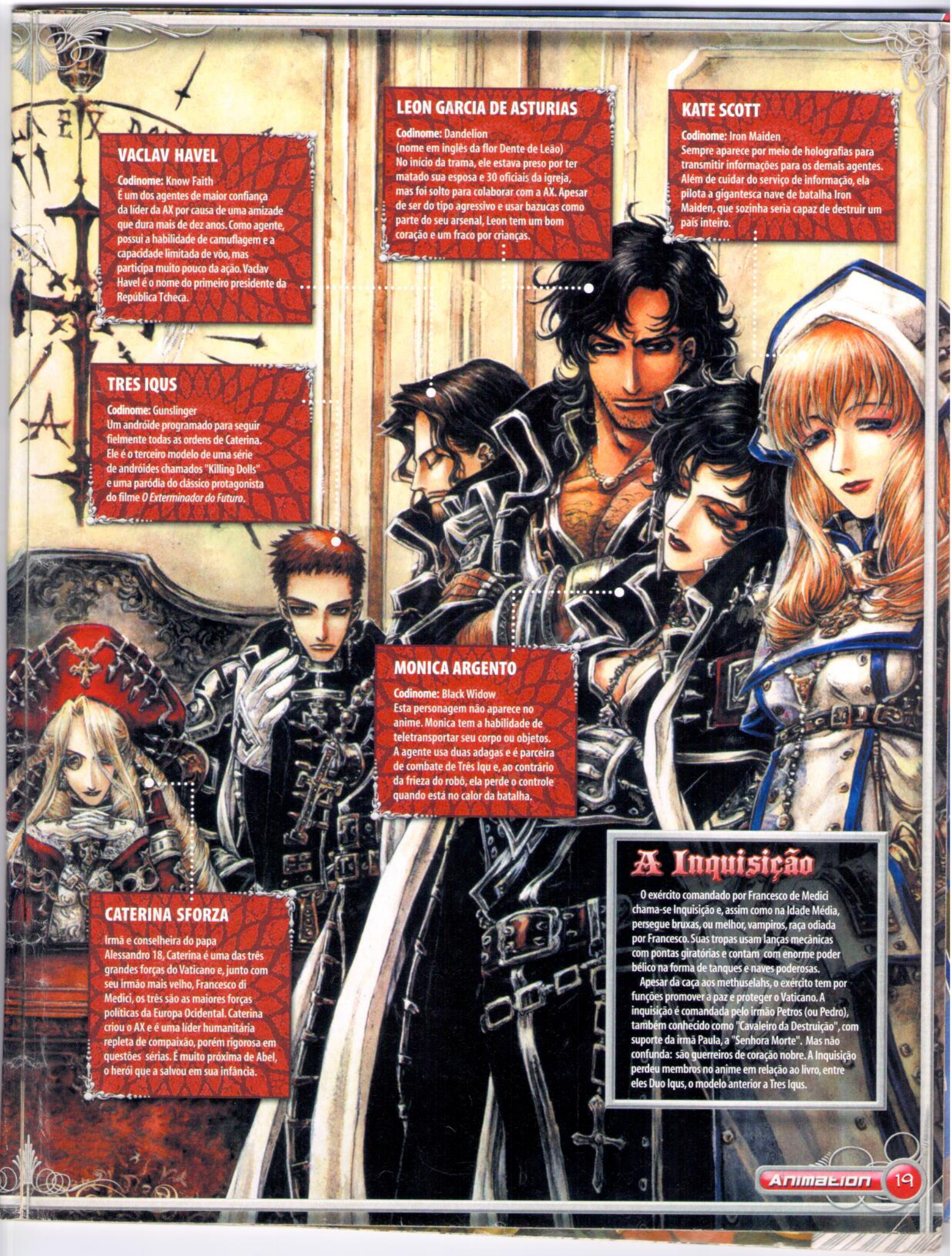
Codinome: Mistress
Gentil e bastante atraente, Noélle é uma agente capaz de ler a mente das pessoas e "enxergar" seus sentimentos pela cor da aura. Como espiã, ela também é capaz de seguir rastros psíquicos deixados por seus alvos.

Na Terra pós-apocalíptica, o Vaticano tornou-se o único elo com o passado da humanidade e a condutora da frágil paz entre as nações

O grande centro de poder da Europa Ocidental se concentra no Vaticano, ou seja, na igreja cristã. O responsável por todas as decisões é o papa Alessandro 18, um jovem com menos de 20 anos de idade. Por ser imaturo e inseguro, o papa depende do aconselhamento de seus dois irmãos: o cardeal Francesco de Médici e a cardeal Caterina Sforza. Francesco é responsável pelo exército do Vaticano (a Inquisição), formado por soldados que nem sempre são conduzidos por sentimentos cristãos e algumas vezes pecam por excesso de violência em guerras pela paz.

Em contraponto, Caterina cuida de grupo especial chamado AX, cuja finalidade é amenizar os estragos nos conflitos entre terrans e methuselahs, sempre buscando a paz entre as raças. O título AX é uma abreviação para Arcanum Cella ex Dono Dei, do latim "Câmara Secreta na Virtude da Graça de Deus". O grupo foi criado por Caterina quando ela tinha apenas 19 anos de idade e é formado por poucos agentes, porém todos eles são donos de habilidades únicas.

Além de ser um órgão mediador em conflitos raciais, o AX age como um "ministério de assuntos exteriores" para resolver crises externas que ameacem a soberania do Vaticano. Conheça os membros da AX, inclusive os que ficaram de fora do anime.



VACLAV HAVEL

Codinome: Know Faith
É um dos agentes de maior confiança da líder da AX por causa de uma amizade que dura mais de dez anos. Como agente, possui a habilidade de camuflagem e a capacidade limitada de vôo, mas participa muito pouco da ação. Vaclav Havel é o nome do primeiro presidente da República Tcheca.

LEON GARCIA DE ASTURIAS

Codinome: Dandelion
(nome em inglês da flor Dente de Leão)
No início da trama, ele estava preso por ter matado sua esposa e 30 oficiais da igreja, mas foi solto para colaborar com a AX. Apesar de ser do tipo agressivo e usar bazucas como parte do seu arsenal, Leon tem um bom coração e um fraco por crianças.

KATE SCOTT

Codinome: Iron Maiden
Sempre aparece por meio de holografias para transmitir informações para os demais agentes. Além de cuidar do serviço de informação, ela pilota a gigantesca nave de batalha Iron Maiden, que sozinha seria capaz de destruir um país inteiro.

TRES IQUS

Codinome: Gunslinger
Um andróide programado para seguir fielmente todas as ordens de Caterina. Ele é o terceiro modelo de uma série de andróides chamados "Killing Dolls" e uma paródia do clássico protagonista do filme *O Exterminador do Futuro*.

MONICA ARGENTO

Codinome: Black Widow
Esta personagem não aparece no anime. Monica tem a habilidade de teletransportar seu corpo ou objetos. A agente usa duas adagas e é parceira de combate de Três Iqu e, ao contrário da frieza do robô, ela perde o controle quando está no calor da batalha.

CATERINA SFORZA

Irmã e conselheira do papa Alessandro 18, Caterina é uma das três grandes forças do Vaticano e, junto com seu irmão mais velho, Francesco di Medici, os três são as maiores forças políticas da Europa Ocidental. Caterina criou o AX e é uma líder humanitária repleta de compaixão, porém rigorosa em questões sérias. É muito próxima de Abel, o herói que a salvou em sua infância.

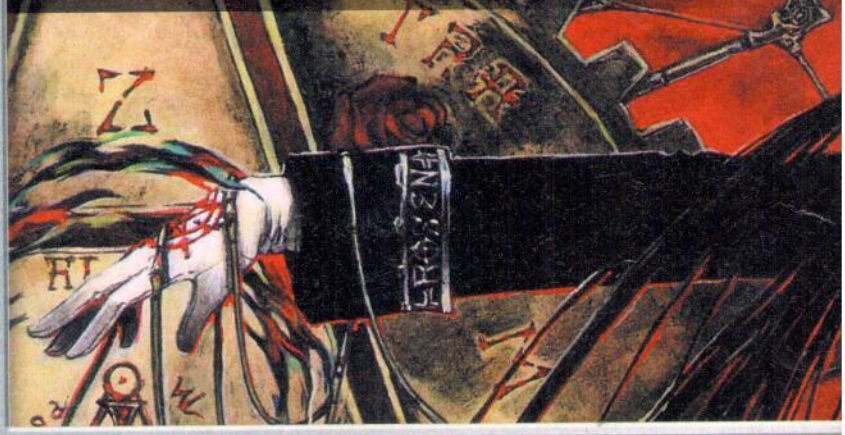
A Inquisição

O exército comandado por Francesco de Medici chama-se Inquisição e, assim como na Idade Média, persegue bruxas, ou melhor, vampiros, raça odiada por Francesco. Suas tropas usam lanças mecânicas com pontas giratórias e contam com enorme poder bélico na forma de tanques e naves poderosas.

Apesar da caça aos methuselahs, o exército tem por funções promover a paz e proteger o Vaticano. A inquisição é comandada pelo irmão Petros (ou Pedro), também conhecido como "Cavaleiro da Destruição", com suporte da irmã Paula, a "Senhora Morte". Mas não confunda: são guerreiros de coração nobre. A Inquisição perdeu membros no anime em relação ao livro, entre eles Duo Iqus, o modelo anterior a Tres Iqus.

Rosen Creuz

Um grupo terrorista que deseja extinguir a humanidade por meio da guerra é o grande obstáculo de Abel e o Vaticano



A Rosen Creuz Orden, cuja tradução do alemão significa Ordem da Rosa Cruz, é um grupo terrorista que age contra o Vaticano e que não tem nenhuma simpatia pelo Império. A organização nasceu na Alemanha, muitos anos antes do início da trama do game, como um pequeno grupo radical de humanos, vampiros e vampiros artificiais que odiavam o Vaticano. Porém, tornou-se uma organização poderosa desde que dois grandes personagens (essa informação é confidencial) entraram para o grupo.

Seu objetivo é o total extermínio de todas as raças para que o planeta possa recomeçar do zero, sob sua liderança, é claro. Por esse motivo, eles adotaram o lema "Igne Natura Renovatur Integra", que traduzido do latim significa "pelo fogo toda natureza será renovada".

Apesar de seus ataques colossais, o grupo permanece nas sombras e pouco se sabe sobre seus membros. O líder da Ordem da Rosa Cruz é conhecido como Contra Mundi (algo como "Contra o Mundo"), uma figura que age apenas nos bastidores e conta com total fidelidade de seus servos. Além de seus próprios planos, a Ordem participa de planos de clientes ricos e importantes, desde que também sirvam para atacar de alguma forma os alicerces dos poderes papais.

Infelizmente, o anime conta com um número bastante reduzido do Rosen Creuz Orden original. Conheça, a seguir, todos os vilões da ordem, inclusive os que só participaram do livro.

Contra Mundi

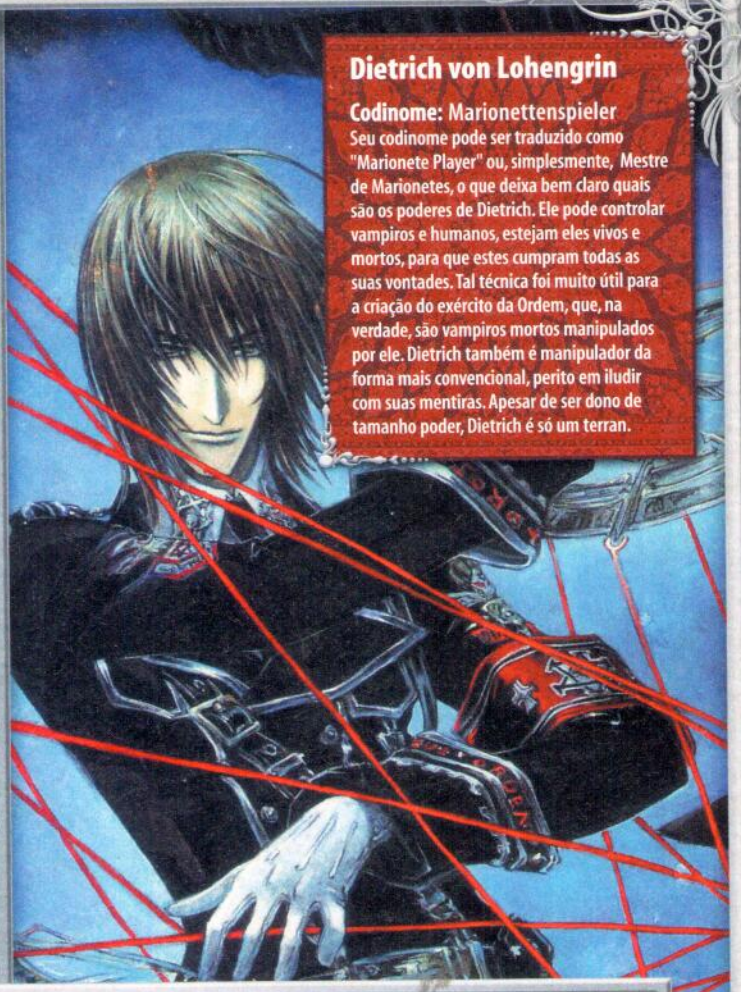
Simples como seu nome falso, o líder da Ordem é contra o mundo inteiro, indiferente de raças e credos. Seu objetivo é a destruição total de todos os terrans e methuselahs para a criação de uma nova sociedade utópica sob sua vontade e liderança. Seu nível de poder é grande o bastante para manter todos os seus agentes, vilões ambiciosos e violentos, sob controle e obediência. A origem de Contra Mundi é uma das chaves para os segredos da trama, mas ainda assim suas motivações reais são um mistério que nem o anime será capaz de explicar totalmente.

Cheio de estilo e pose, Contra Mundi parece até um chefe de games de RPG

Orden

Isaak Fernand von Kampfer

Codinome: Panzer Magier
Isaak é o segundo maior oficial da Ordem da Rosa Cruz e também o inventor responsável pelas máquinas de guerra do grupo, entre as quais está uma gigantesca nave de guerra. Panzer Magier pode ser traduzido do alemão como "Escudo Mágico", apesar de panzer também significar "tanque".
Entre as habilidades do vilão, a maior de todas é a Flecha de Belial (Arrow of Belial), uma absurda manifestação de eletromagnetismo que pode ser canalizada e disparada como um canhão de raios. Poucos são capazes de resistir a esse ataque.



Dietrich von Lohengrin

Codinome: Marionettenspieler
Seu codinome pode ser traduzido como "Marionete Player" ou, simplesmente, Mestre de Marionetes, o que deixa bem claro quais são os poderes de Dietrich. Ele pode controlar vampiros e humanos, estejam eles vivos e mortos, para que estes cumpram todas as suas vontades. Tal técnica foi muito útil para a criação do exército da Ordem, que, na verdade, são vampiros mortos manipulados por ele. Dietrich também é manipulador da forma mais convencional, perito em iludir com suas mentiras. Apesar de ser dono de tamanho poder, Dietrich é só um terran.

Vilões que ficaram de fora

Alguns membros importantes da Ordem da Rosa Cruz criados para os livros ficaram de fora do anime, mas há chances de que eles apareçam no mangá. São eles:

Melchior von Neuman

Codinome: desconhecido
Personagem misterioso, sabe-se apenas que é um sádico que manipula bonecos assassinos em suas missões.

Balthasar von Neuman

Codinome: Basilisk
Vilão capaz de criar venenos que cristalizam suas vítimas. Ele também pode cristalizar partes de seu corpo para usar como armas.

Helga von Vogelweide

Codinome: Eis Hexe
Esta cruel vilã tem total controle sobre o gelo e pode congelar totalmente o sangue de suas vítimas ou criar armas feitas de gelo.

Guderian

Codinome: Reißzahn
Sua maior habilidade é a capacidade de transformar-se em um lobo. Guderian é o guarda-costas fiel de Isaak.

Trinity Blood

Conheça mais sobre a trama original com o mangá de Trinity Blood, uma obra mais fiel aos livros da série

Para quem se acostumou com as artes imponentes de Thores Shibamoto, a ilustradora oficial dos livros e seu traço parecido com o de Yoshitaka Amano, o clássico "character design" de *Final Fantasy*, ou até para os fãs do bonito estilo adotado para o anime, conduzido pela artista Atsuko Nakajima, o mangá de *Trinity Blood* será uma surpresa.

Para começo de papo, o estilo adotado é o shoujo, ou seja, de mangás para meninas, uma mudança radical conduzida pelo mangaká Kiyo Kyujou. Outro grande diferencial é a quantidade de humor e caricaturas presentes na história, algo que chega a comprometer um pouco a seriedade de algumas situações. O estilo de caricaturas, inclusive, é bastante parecido com as expressões exageradas e cabeças estranhas vistas no mangá de *Fullmetal Alchemist*.

Mesmo assim, o mangá é bastante indicado para os fãs de *Trinity Blood*. Até o momento, foram lançados seis volumes com muitas histórias que não foram exibidas no anime e que prometem seguir com maior fidelidade os livros. Isso significa que pelo mangá é possível conhecer muito melhor os personagens e outros rostos inéditos, além de ver eventos rolando de forma diferente da vista na série de TV. Como o mangá ainda não tem previsão de encerramento, pode ser que ele vá além do final do anime – que, por sinal, foi bastante confuso – e mostre os eventos interessantes que aconteceram posteriormente nos livros.

com outra cara

Exclusivo do Mangá

Durante seu retorno da batalha contra Gyula Kadar, o marquês da Hungria, Abel é atacado no trem por um vampiro inimigo de agentes do Vaticano que ficou fulo da vida pela morte de Kadar. O inimigo dá trabalho para Abel e Tres Iqus, que são obrigados a lutar em um cenário apertado e muito desvantajoso para suas habilidades explosivas.

Ao pegar um atalho em uma floresta bastante suspeita, Abel, Tres Iqus e Eshter acabam perdidos e caem na armadilha de uma antiga vampira capaz de controlar plantas, ou seja, tudo que está à volta dos agentes. Abel é obrigado a recorrer ao seu poder Crusnik para sobreviver em uma batalha dramática.

Eshter é salva das mãos de vândalos por Leon, aliás, uma versão repaginada do agente. No mangá, ele parece mais com o herói "Wolverine", com jeitão de selvagem e sempre com um cigarro na boca, bem diferente do agente grosseiro que foi incorporado para a série de TV.

Histórias

ATENÇÃO!!!

As informações que você verá a partir de agora são indicadas para quem já assistiu a todos os episódios do anime e quer conhecer revelações que não são apresentadas na série de TV.

O anime de *Trinity Blood* é apenas a ponta do iceberg de uma trama muito mais complexa. Apenas quem teve a chance de ler os livros lançados no Japão e conheceu os rascunhos deixados pelo falecido autor tem idéia de como é grandiosa a história e quão resumida é a série de TV. Nas páginas a seguir, você vai conhecer tudo sobre o passado de *Trinity Blood*, o apocalipse que aconteceu mil anos antes do início do anime e a origem dos methuselah e crusnik.

1 O que aconteceu antes?

Aproximadamente no ano 2080 da era cristã, mil anos antes da trama de *Trinity Blood*, o planeta Terra alcançou o absurdo número de 12 bilhões de pessoas, o dobro da população do nosso mundo atual. Graças à superlotação preocupante, as Nações Unidas agilizaram seus planos de colonização espacial e criaram o Projeto Marte, enviando pessoas ao planeta vermelho.

Os primeiros terráqueos que chegaram a Marte descobriram um misterioso artefato deixado por alienígenas, aparentemente um pequeno símbolo de uma tecnologia superior e milenar. Este legado deixado por antigos visitantes continha uma nanotecnologia batizada de Bacillus, nano-máquinas capazes de se fundirem ao corpo humano para torná-lo mais forte, capaz de resistir ao rigor do ecossistema do planeta.

Os colonos usaram esse recurso e tornaram-se muito poderosos, o que despertou interesse dos humanos que ficaram na Terra. Todos queriam dominar a tecnologia que parecia possibilitar um salto evolucionário para a humanidade.

A genialidade humana rompe barreiras e constrói ciborgues para trazer a paz por meio de guerras

Não Contadas

Conheça a seguir os maiores segredos de Trinity Blood, informações que o anime não revelou e fundamentais para sua maior compreensão deste universo

Da esquerda para a direita: Abel, seth, Lilith e Cain, o segundo grupo de "returners"

2 O Apocalipse Humano

Vinte anos após a colonização de Marte deu-se a destruição do planeta Terra, causada por guerras entres as nações e bombardeios nucleares. Quase todos os continentes foram erradicados, com exceção da Europa, que sobreviveu com muitas de suas construções medievais, mas não totalmente ilesa, pois foi bastante afetada por armas biológicas.

Passaram-se mais 280 anos e os colonos do Projeto Marte voltaram à Terra para ver o que restou. As nano-máquinas aumentaram não só sua força e resistência, mas também sua longevidade. Eles encontraram um planeta arrasado e tecnologicamente regredido. Graças à tecnologia que estava em Marte, foi mais fácil ajudar a remodernização da Europa.

Logo voltou ao planeta o segundo grupo de colonos de Marte, todos evoluídos graças ao Bacillus e bastante arrogantes em relação à raça humana. Não demorou para a crise explodir em uma guerra entre humanos e os "returners", termo criado para identificar aqueles que voltaram à Terra. Obviamente, os humanos, mais fracos e sem força bélica, levaram a pior.

3 Um Revés Genético

Não haveria grandes esperanças para os humanos se não fosse por um acaso genético: as nano-máquinas se adaptaram ao corpo dos returners de acordo com o ecossistema de Marte, alterando-os para resistir às agruras daquele planeta. Porém, quando os portadores das nano-máquinas permaneceram na Terra, sujeitos ao seu antigo ecossistema, as nano-máquinas passaram a consumir os glóbulos vermelhos do sangue de seus hospedeiros.

Essa misteriosa mutação criou uma necessidade dos returners em se alimentar de sangue e também uma sensibilidade grande aos raios ultravioletas do sol, fato que os obrigou a evitar o sol. Graças a esta inesperada crise de "vampirismo" e com a ajuda dos primeiros returners, os humanos conseguiram combater seus inimigos e os expulsaram para a Europa Oriental. A partir disso, os returners inimigos dos humanos permaneceram na Europa Oriental e os aliados aos humanos ficaram na Europa Ocidental.

Abel é um dos returners. Você acha que ele era um inimigo ou aliado da humanidade?

4 A Origem dos Crusnik

Para entender esta "espécie", é preciso voltar ao início do Projeto Marte. Cientistas criaram em laboratórios crianças geneticamente alteradas para envelhecerem mais devagar do que humanos comuns, seres cujo objetivo era administrar a colonização de Marte e prepará-la para a vinda dos humanos "originais". Os humanos criados para esta função foram: Abel, Cain, Lilith e Seth.

Abel era o líder dos milhares de humanos enviados para servi-lo na colonização. Eles odiavam Abel e, por isso, o traíram. Um grupo de humanos atraiu Abel para fora das áreas com manutenção de oxigênio das vilas humanas e o deixaram para morrer por asfixia, mas ele foi salvo por Lilith. O carro usado pela garota para o resgate quebrou e ambos ficaram presos na zona sem oxigênio, prestes a morrer.

Por sorte, os dois encontraram uma nave alienígena perdida, local onde mais tarde Seth encontrou as nano-máquinas. Porém, ela achou um segundo tipo de Bacillus, marcado pelo símbolo de uma cruz, que ela batizou de Crusnik. Diversas experiências foram feitas com o Crusnik, mas ele não era fácil de manipular como o Bacillus, que podia ser produzido em massa para os outros colonos.

Guerra em Marte

Nenhuma utilidade prática foi encontrada para o Crusnik até o dia em que Cain sofreu um acidente fatal junto com um operário. Ambos estavam à beira da morte quando Seth decidiu injetar Crusnik neles na tentativa de salvá-los, porém acabou matando os dois. Poucos instantes depois, Cain ressuscitou misteriosamente e o operário não. Com isso, ficou claro que o Crusnik tinha efeito apenas nos humanos alterados, ou seja, em Abel, Cain, Lilith e Seth. O grupo congelou o Crusnik e o escondeu na nave. Mais tarde, eles usaram o Crusnik em seus próprios corpos, ficando conhecidos como: Cain (Crusnik 1); Abel (Crusnik 2); Seth (Crusnik 3) e Lilith (Crusnik 4).

Quando os colonos tomaram conhecimento da existência de uma nave alienígena com tamanha tecnologia, os oficiais que representavam diversos países da Terra começaram a disputar entre si quem dominaria a nave. A disputa gerou a primeira guerra civil em Marte, um combate que resultou na destruição da própria nave terrestre necessária para voltar ao planeta e cortou as comunicações com o planeta-mãe.

Enquanto isso, a Terra rumava para o Apocalipse também por disputas ligadas a esta crise. Após 280 anos, os colonos conseguiram construir um novo veículo a partir da nave alienígena para voltar à Terra.

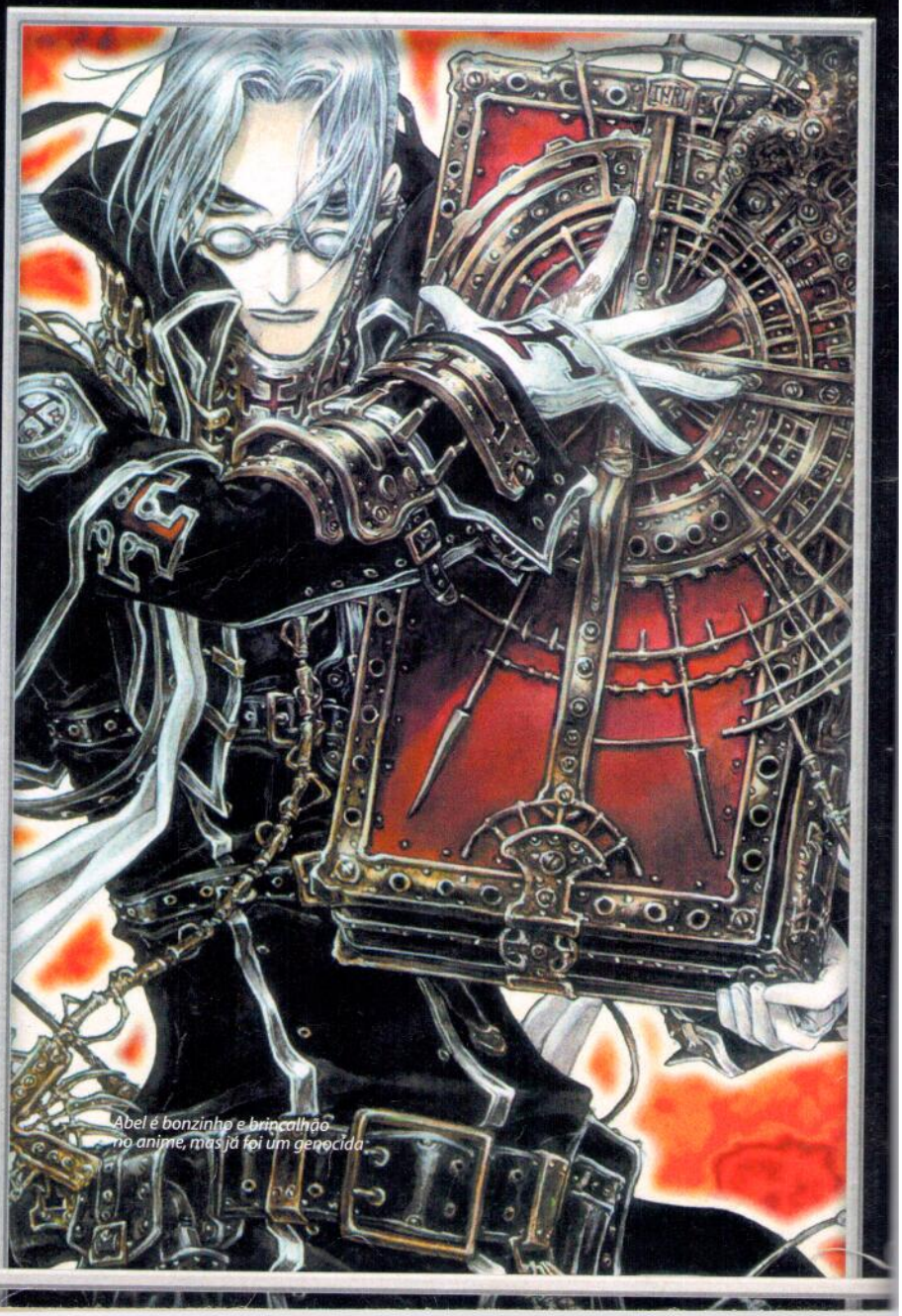
5 A Era das Trevas

Dominados pela sede de sangue causada pelo vampirismo, os returners entraram em guerra contra os humanos. Cain já havia se tornado uno com as nano-máquinas Crusnik e decidiu destruir a humanidade. Abel e Seth também participaram da batalha contra os humanos e da matança de milhões de pessoas.

Apenas Lilith permaneceu ao lado dos humanos e injetou Crusnik em seu corpo para ter forças para a batalha. Ela aliou-se ao papa desta época, Grigori, e o ajudou a fortalecer a Itália com a tecnologia adquirida em Marte para enfrentar os três Crusniks. Por mais forte que os três demônios fossem, Lilith e o exército do Vaticano começaram a vencer.

Cain declarou a Abel e Seth que iria pedir paz e marcou um encontro pacífico com Lilith a bordo de sua nave, no espaço. Porém, o traidor aproveitou que ela estava com sua guarda baixa e a matou em uma batalha que resultou em ferimentos graves para Cain. Quando Abel descobriu, ficou totalmente fora de controle e arremessou Cain do espaço contra a Terra e destruiu parcialmente a nave.

De volta à Terra, Abel enterrou Lilith em Roma e tornou-se aliado do Vaticano, seguindo sua vida como padre do modo mostrado no anime, que acontece 900 anos depois.



Abel é bonzinho e brincalhão no anime, mas já foi um genocida

Centenas de anos depois do Apocalipse, a paz depende da ação de humanos e vampiros

Bacillus e Crusnik

Crusnik é uma criação de nano-tecnologia de uma civilização alienígena milhares de anos mais avançada do que a terráquea, porém extinta há milhões de anos. Trata-se de uma tecnologia tão perigosa que destruiu toda a espécie que a criou.

O aglomerado de máquinas microscópicas que compõem Crusnik desenvolveu um nível de consciência e inteligência celular que permitiu contaminar corpos e controlá-los, fazendo com que estes servissem como hospedeiros em viagens interestelares.

Foi assim que uma nave foi parar em Marte, para ser encontrada mais tarde por humanos. O mais interessante é que Bacillus não é a maravilha que imaginávamos, mas sim uma espécie de alimento criado pelos Crusniks para supri-los. Por isso, Abel se alimenta do sangue de vampiros: na verdade, são os Crusniks em seu organismo se alimentado dos Bacillus no sangue dos methuselah.

O "Vampirismo" Desmistificado

Os efeitos de vampirismo causados pelo Bacillus também têm explicação. Quando inseridos no corpo humano através de seringas ou até mesmo por uma mordida de alguém que tenha as tais nano-máquinas em seu corpo, os Bacillus podem ficar dormentes e agir apenas como glóbulos vermelhos, substituindo-os e cumprindo sua função.

Quando isso acontece, o methuselah pode caminhar ao sol e não é dominado pela sede de sangue. Algumas pessoas são simplesmente incompatíveis com o Bacillus e, por isso, não podem se tornar methuselah. Quando o Bacillus desperta é que surgem seus efeitos: longevidade prolongada, regeneração acelerada, sensibilidade aos raios solares e à prata.

Estes sintomas se assemelham muito aos vampiros das lendas, daí vem a comparação. A fraqueza contra raios solares acontece porque os raios ultravioletas do sol "turbinam" a atividade do Bacillus, que deixa de se alimentar de glóbulos vermelhos e passa a consumir todas as células do portador, causando aquela impressão de que o sol queima o methuselah. A fumaça que reforça a impressão de que a vítima está sendo queimada pelo sol é, na verdade, o vapor da água do corpo humano entrando em ebulição.

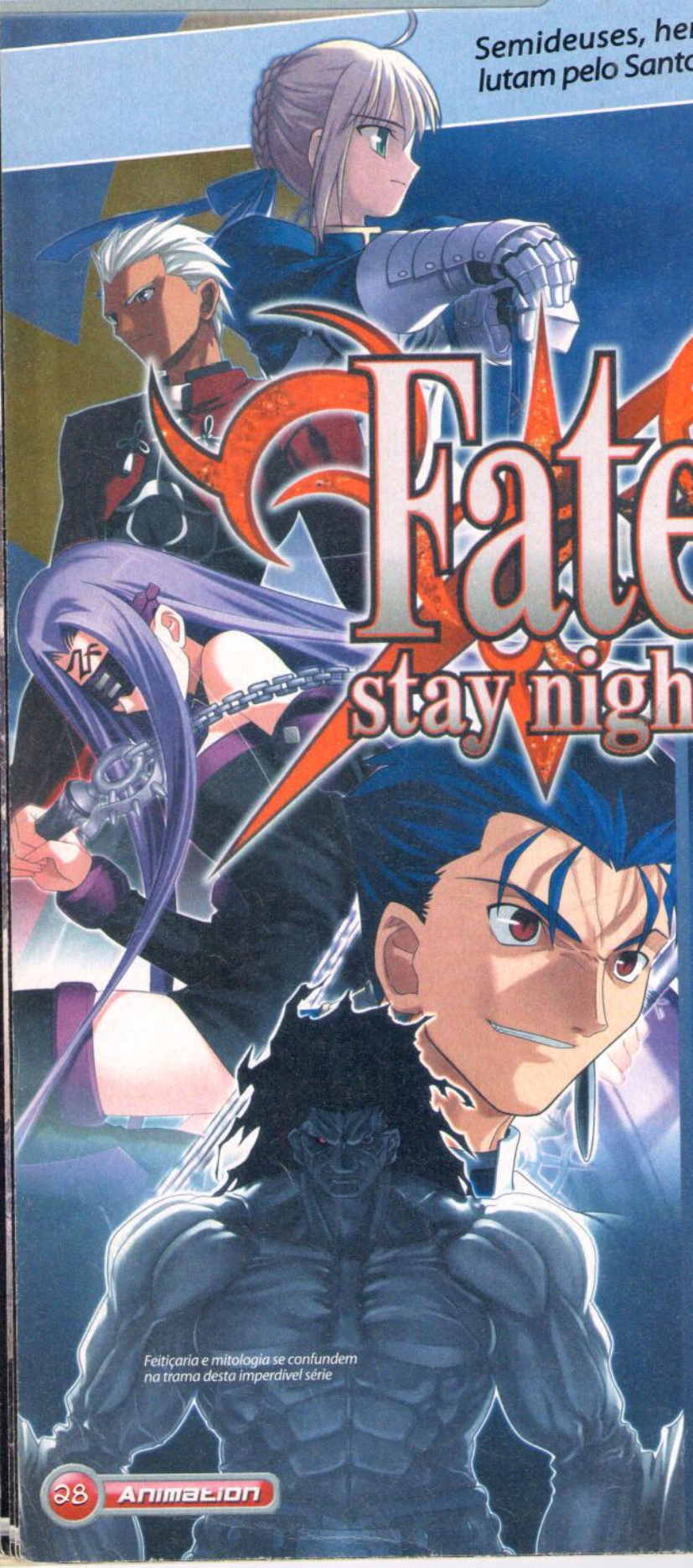
É por conta do poder do Crusnik que Abel libera pequenas porcentagens (40%, 60%, 80%) apenas em momentos de perigo, justamente para não ser consumido pelas nano-máquinas. A fraqueza contra prata também não é nada mitológico e vem do fato de que a prata inibe a ação do Bacillus e faz com que o methuselah perca suas capacidades regenerativas, tornando-o frágil como um humano comum.

Tecnologia espacial e genética humana, eis os segredos dos vampiros

Fate Stay Night

ANIME MANGÁ

Semideuses, heróis míticos, magos e humanos lutam pelo Santo Graal em um anime surpreendente



Feitiçaria e mitologia se confundem na trama desta imperdível série

Fate Stay Night é um anime com 24 episódios que começou e terminou este ano no Japão. A série vem acumulando fama no Brasil entre fãs de animes quem procuram séries criativas livres de clichês e de fórmulas batidas. Analisando seus primeiros episódios, *FSN* parece oferecer uma trama simples e um protagonista pouco carismático. Porém, esse é o seu verdadeiro propósito e a idéia é surpreender gradativamente com transformações comportamentais, surpresas inteligentes e evolução constante no ritmo de ação, que apresenta algumas das batalhas mais impressionantes dos últimos anos.

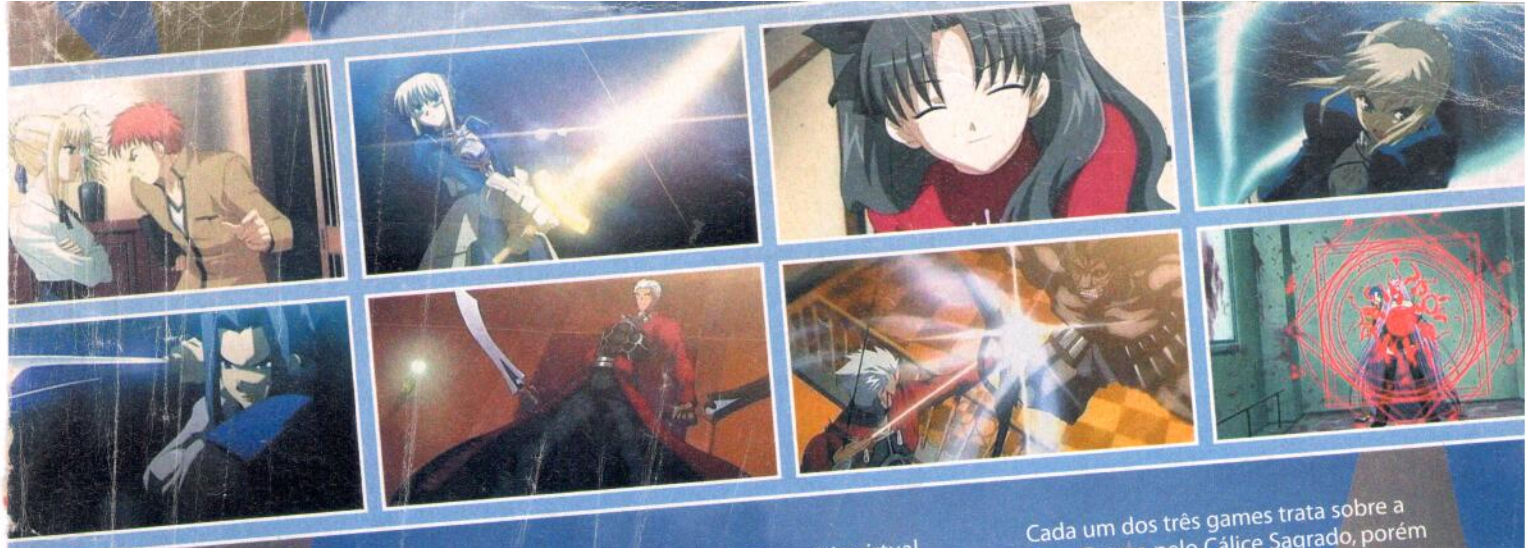
Sangue e Glória

A Quinta Guerra pelo Cálice Sagrado já começou. Este evento acontece há séculos e sete pessoas são escolhidas e denominadas Mestres para lutar pelo lendário Santo Graal, o artefato divino capaz de realizar qualquer desejo. Geralmente, os mestres são jovens com grandes poderes mágicos, descendentes de famílias que passaram a magia por gerações em sua linhagem. Cada um dos escolhidos deve evocar um Servo, seres que podem ser heróis míticos, semideuses mitológicos ou personagens lendários do passado. Os servos devem total fidelidade aos seus mestres e estes líderes têm direito a três comandos que podem obrigar seus súditos a cumprirem qualquer ordem, mesmo que vá contra seu caráter. Esse trunfo pode ser usado apenas três vezes.

Para chegar ao Santo Graal, um mestre e seu servo devem derrotar todos seus oponentes, ganhando assim, cada um, direito a realizar um desejo. As lutas entre os guerreiros sagrados não podem ser vistas por ninguém além dos envolvidos na guerra, por isso, seus resultados destruidores geralmente são noticiados pela mídia como desastres naturais ou explosões de tubulações de gás.

A Quinta Guerra começa quando Shiro Emiya, um garoto marcado por uma tragédia em seu passado, fica até mais tarde na escola e flagra, estupefato, a batalha entre dois guerreiros. Antes que possa fugir, um deles mata o garoto para eliminar a testemunha. Pelo menos foi isso que ele pensou ter feito. Por alguma razão, Shiro, um garoto que não dominava a magia e encontrava-se à beira da morte, consegue evocar um servo, Saber. Trata-se de uma garota vestindo armadura de cavaleiro e uma espadachim nata, talvez a mais poderosa entre os servos. Porém, o fato de ter sido evocada de forma inapropriada fez com que sua força fosse reduzida.

Saber tornar-se a protetora de Shiro. Ele não quer saber do cálice e abomina violência, mas aceita entrar na guerra para impedir que pessoas possam se machucar com as ações de outros mestres.



Primeiro Vieram os Games

O anime *Fate Stay Night* é inspirado em três games produzidos para PC, lançados no Japão pela produtora Type-Moon: *Fate*, *Unlimited Blade Works* e *Heaven´s Feel*. O sucesso destes jogos foi tão grande no Oriente que inspirou não só o lançamento da série em anime, como também sua versão em mangá e a promessa de um game para PlayStation 2, *Fate Stay Night: Realta Nua*, com lançamento previsto para este ano no Japão.

O anime segue quase que exclusivamente a trama do game *Fate*, com poucas inspirações retiradas dos outros dois games. Esta série virtual segue o gênero "visual novel", que são jogos que mais parecem histórias interativas, nos quais sua função é basicamente apertar botões para passar os diálogos e escolher opções que definirão os rumos da história.

Após os três games centrais, foi lançado, também para PC, o título *Fate/hollow Ataraxia*, um game mais simples, praticamente um bônus para os fãs, cuja função é mostrar a vida dos personagens alguns meses após o final da guerra e a aparição de um novo servo que representa uma nova ameaça para Shiro enfrentar.

Cada um dos três games trata sobre a Quinta Guerra pelo Cálice Sagrado, porém com mudanças em algumas parcerias de mestres e servos, além de eventos únicos e cenas eróticas que foram excluídos na série animada. Somente jogando os três games é possível descobrir todos os vínculos entres os personagens e seus segredos.

Como só há versões japonesas dos games e elas são muito difíceis de achar, na próxima edição da **Animation Invaders** vamos apresentar um resumo da história dos games para que você possa entender cada aspecto desta excelente trama e assim descobrir que a série de TV é apenas uma pequena parte de um projeto muito maior.

Mestres e seus servos, ferramentas de guerra na luta pelo Santo Graal

ASSISTA AOS TRAILERS NO WWW.YOUTUBE.COM Palavras-Chave: fate stay night, unlimited blade works

Fate Stay Night

O protagonista é um garoto marcado por seu passado. Dez anos atrás, sua cidade foi consumida por um grande incêndio, conseqüência da Quarta Grande Batalha pelo Cálice Sagrado. Os pais de Shiro morreram no incidente e ele também quase faleceu, mas foi salvo por um Kiritsugu, um mago que o adotou como filho.

Ele tentou passar sua feitiçaria para Shiro, seu único herdeiro, mas o garoto não tinha vocação para magia, exceto para uma técnica de "reforçar" objetos. Depois da morte de Kiritsugu, Shiro ficou sob os cuidados de Taiga Fujimura, uma professora de inglês.

Anos mais tarde, Shiro entra sem querer (será?) na nova batalha pelo Santo Graal e se alia a Saber, uma mulher com características européias e espadachim sem igual. Apesar da força de Saber, Shiro faz de tudo para que ela não se envolva em batalhas.

O SEGREDO DE SHIRO

A conjuração da magia Unlimited Blade Works é a chave para solucionar um dos maiores mistérios da trama. Pense bem e você acabará descobrindo:

"I am the bone of my sword. Steel is my body and fire is my blood. I have created over a thousand blades. Unaware of loss. Nor aware of gain. Withstood pain to create many weapons. Waiting for one's arrival. I have no regrets, this is the only path. My whole life was Unlimited Blade Works."

Saber

Representa o ápice de um guerreiro de armadura: austera, serena, reservada, elegante e habilidosa no manejo da espada. Saber pode ser considerada a mais poderosa entre os servos, mas teve sua força espiritual bastante enfraquecida por ter sido evocada por um mestre inexperiente que ainda não sabe como fortalecê-la com a energia de sua alma, conhecida como mana. O trunfo da guerreira é sua espada invisível, habilidade que dificulta aos seus inimigos identificarem o tamanho da arma e seu real alcance. No passado, Saber era chamada Arturia Pendragon - inspirada no grande Rei Arthur da Távola Redonda – e comandava os bretões.

Mestre: Shiro Emiya
Categoria: cavaleiro
Ataques Especiais
1. Invisible Air: Barrier of the Wind King
2. Excalibur: Sword of Promised Victory
3. Avalon: All is a Distant Utopia

Shiro Emiya

MESTRES E SERVOS EM

Archer

Apesar de ser um servo da classe "arqueiro", Archer prefere lutar usando apenas duas adagas chinesas e é muito hábil com elas, diga-se de passagem. Assim como sua mestra, ele é sarcástico e dono de um ar de vilão, mas isso é apenas uma máscara para um personagem complexo e misterioso, responsável por uma das maiores surpresas da trama. O guerreiro costuma implicar com o jeito pacifista de Shiro Emiya e diz que seu altruísmo será sua ruína.

Mestre: Rin Tosaka
Categoria: arqueiro
Ataque Especial
1. Reality Marble - Unlimited Blade Works: The End of Ideals
2. Kansh and Bakuya: Gan Jiang and Mo Ye
3. Caladbolg II: The Fake Spiral Sword
4. Rho Aias: The Seven Rings that Cover the Fiery Heavens
5. Hrunting: The Hound of the Red Plains

Rin Tosaka

Aluna de destaque na escola de Shiro, seus conhecimentos de magia são vastos, resultado de uma educação passada através de gerações por sua família. Rin é misteriosa e muitas vezes passa a impressão de ser arrogante e dedicada apenas as suas ambições, porém muitas vezes mostra ter bom caráter. Apesar de todo seu conhecimento, Rin tentou evocar Saber e falhou, conseguindo apenas um servo da classe Archer (arqueiro). A garota é um dos poucos mestres capazes de matar um servo sozinha, sem o auxílio de seu comandado.

Mais do que um nome, Berseker é o termo usado pelos vikings para determinar o estado de fúria incontrolável de um guerreiro, privando-o de qualquer razão e capaz de torná-lo praticamente invulnerável. Nome apropriado para este monstro, uma besta sem inteligência, praticamente indestrutível e dono de uma clava gigante, que ele balança como se não fosse nada. A verdadeira identidade de Berserker é Hércules, o semideus da mitologia grega, filho de uma humana e de Zeus, o deus supremo.

É óbvio que um personagem com nome tão extravagante em um anime só poderia ser um estrangeiro de linhagem nobre. Ilya é uma jovem aristocrata alemã que foi ao Japão para participar da guerra sagrada.

O que não é tão óbvio é o verdadeiro caráter da garota, uma sádica oculta por trás de uma feição ingênua. Apesar de ser uma criança, Ilya tem enorme capacidade de controle como mestre e é uma maga muito poderosa, capaz de criar barreiras mágicas, detectar outros mestres e servos a enormes distâncias e usuária de magias muito poderosas. Ilya tem uma atração especial por Shiro (ela é metade do elenco).

Illyasviel von Einzbern

BUSCA DO SANTO GRAAL

RIDER

Assim como seu mestre, o encrenqueiro Shinji, Rider não é grande coisa e não representa um desafio para servos como Berserker e Saber, mas sua velocidade e lealdade não devem ser menosprezadas. Rider é especialista em ataques furtivos com seu punhal, e sua sensualidade é um dos fatores que a tornaram uma personagem interessante. Antes de se tornar Rider, uma serva, ela foi conhecida na mitologia grega como Medusa, a rainha dos gorgons, uma raça de mulheres com serpentes no lugar de cabelos e capazes de petrificar suas vítimas com um olhar. Por isso, Rider aparece no game como uma guerreira vendada, como se buscasse bloquear sua maldição.

Mestre: Shinji Mato
Categoria: desconhecida
Ataque Especial
1. Blood Fort Andromeda: Outer-Seal. Temple of Blood
2. Breaker Gorgon: Self-Seal. Temple of Darkness
3. Bellerophon: Bridle of Chivalry

SHINJI MATO
Apesar de ser um dos sete mestres, Shinji não tem muita importância para a trama e sua serva Rider tem mais destaque. É o capitão do clube de arco-e-flecha na escola. Shinji é ambicioso, covarde e pouco habilidoso como mago, apesar de ser descendente de uma grande linhagem de feiticeiros. Por ser um zero à esquerda, Shinji se esconde sempre por trás de sua serva Rider e não representa muito perigo.

LANCER

Foi uma dos primeiros servos a surgir na trama, porém seu mestre age nas sombras e sua identidade é uma surpresa. Por essa razão, não vamos revelar quem é. Lancer é muito ágil e sua lança permite vantagens no combate a distância. Lancer foi, há muitas eras, um semideus irlandês chamado Cú Chulains, nascido do relacionamento entre uma mulher humana e um deus chamado Lugh, conhecido por seu manejo divino de lanças.

Mestre: Segredo
Ataque Especial
1. Gáe Bolg: The Spear of Impaling Barbed Death
2. Gáe Bolg: The Spear of Striking Death Flight

BERSERKER

Mestre: Illyasviel Von Einzbern
Ataque Especial
1. God Hand: The Twelve Labours
2. Nine Lives: The Shooting Hundred Heads

CASTER

É uma poderosa feiticeira que vive oculta em um templo liderado por seu mestre, tornando-se um grande "incômodo" para os monges do local, pois Caster é uma mulher muito atraente e prejudica na concentração. A personagem é inspirada em Medea, uma bruxa da mitologia grega e sobrinha de Circe, a deusa que transformava seus inimigos em animais usando poções mágicas.

Mestre: Segredo
Ataque Especial
1. Rulle Breaker: All Codes Must be Destroyed
2. Argon Coin: The Golden Fleece

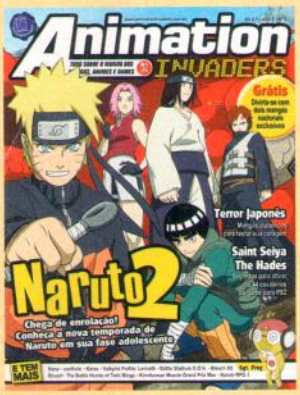
ASSASSIN

As vestimentas e a postura inabalável deste espadachim deixam claro que se trata de um samurai, um seguidor do Bushido. Seus golpes são exatos e precisos, não há falhas no uso da espada. O servo Assassin (Assassino) identifica-se como Sasaki Kojiro, um lendário espadachim japonês, fundador do estilo Ganryu. Assim como descrito no livro *Musashi*, em que o personagem é conhecido por usar uma longa espada conhecida como "Varal", Kojiro usa uma espada com mais de um metro de comprimento. O personagem também foi adaptado para o mangá *Vagabond*.

Mestre: Segredo
Ataque Especial
1. Tsubame Gaeshi: Swallow Cut

COLECIONE A REVISTA QUE TRAZ TUDO SOBRE O MUNDO DOS MANGÁS, ANIMES E GAMES

QUALQUER EDIÇÃO POR R$ 8,90



Edição 8

- Naruto 2 – conheça a nova temporada de Naruto em sua fase adolescente
- Terror Japonês – mangás diabólicos para testar sua coragem
- Grátis – divirta-se com dois mangás nacionais exclusivos

Edição 7

- Street Fighter – desvendamos tudo sobre os jogos e animes da maior série de luta nos games
- Grátis: encarte de 32 páginas com 2 mangás nacionais
- Top 10 Naruto - os preferidos dos fãs

Edição 6

- Faroeste Futurista Trigun – o tufão humanóide chegou ao Brasil. Aqui, fichas dos personagens, ilustração exclusiva dos vilões e sinopse da trama
- Grátis – encarte de 32 páginas com 2 mangás nacionais

Edição 5

- Clássicas, robóticas, turbinadas, exuberantes... Conheça aqui as musas dos animes
- Grátis – encarte de 32 páginas com mangás nacionais e três histórias brasileiras

Edição 4

- Fullmetal Alchemist – informações sobre os Homúnculos, Quimeras e Militares. Dezenas de fotos e fichas dos personagens principais
- Pôsteres – Fullmetal Alchemist e Gantz
- Tudo sobre a hilária série GTO

Edição 3

- Jump Superstars – combinações para montar os 657 komas, detonado com todas as missões, ilustrações originais de mangá , traduções e segredos
- Pôsteres – ilustração original diabólica de Hellsing, Superstars

Edição 2

- InuYasha – detalhes da história, os principais personagens e todos os games
- Bleach – conheça o anime do momento. Tem ilustrações, ficha dos heróis, vilões e detonado do PS2

Para comprar, ligue:

(11) 3038-5050
(São Paulo e grande São Paulo)

0800 55 76 67
(grátis para os demais locais)

Horário de atendimento:
segunda à sexta, das 8h às 20h.
Sábados, das 9h às 15h.

Acesse nosso site:
www.animationinvaders.com.br

QUER GANHAR 2 EDIÇÕES DA ANIMATION INVADERS? LIGUE AGORA

PARA QUEM CURTE GAMES

PlayStation
Edição: 93 - Preço: R$ 6,90

- Devil May Cry 4 – nosso repórter jogou no Japão o game que vai soltar os demônios do PS3
- Detonados: Okami (PS2); Lego Star Wars II (PS2); Cavaleiros do Zodíaco: Hades (PS2); Yakuza (PS2)

Game Master
Edição: 21 - Preço: R$ 8,90

- God of War 2: o Deus da Guerra volta com tudo ao PS 2. Aqui: fotos inéditas, enredo e novos combos
- Grátis – guia completo com o Dead Rising, primeiro detonado de X360 do Brasil

Almanaque dos Detonados
Preço: R$ 8,90

- São 7 detonados para PlayStation 2: Resident Evil; Tomb Raider: Legend; Castlevania: Lament of the Innocence; Shadow of the Colossus; Prince of Persia 3; Metal Gear Solid 3: Snake Eater; Fatal Frame 3

Multiplayer Games Online
Preço: R$ 14,90

- 4 jogos completos no CD-ROM.
- PangYa – o jogo de golfe online que é febre na internet
- Ainda tem: Caron 3D,Track Mania Nations, Pôquer Online e Live for Speed (demo)

NOVIDADES!

Edição Especial The Sims 2
Preço: R$ 14,90

A revista oficial brasileira The Sims 2

- Bichos de estimação – conheça melhor a expansão que traz novos amigos para a vida do seu Sim
- Tudo sobre The Sims – dicionário de Simlish, Sims Celebridades...

Guia Especial Ragnarök
Preço: R$ 19,90

- Descubra os segredos das classes transcendentais
- Guia com todas as Classes de Ragnarök
- Aprenda a montar seu personagem e saiba como deixá-lo mais poderoso

Consulte o frete pelo telefone 0800 55 76 67

PARA 0800 55 76 67 E SAIBA COMO!

Preços válidos de 01/11/2006 a 30/11/2006, apenas para compras efetuadas pelo telefone, por pessoa física.

PREENCHA ESTE CUPOM (ORIGINAL OU XEROX) E ENVIE PELO CORREIO À EDITORA EUROPA: RUA M.M.D.C., Nº 121 05510-900 - SÃO PAULO - SP OU PELO FAX (11) 3097-8583

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.*

Escolha sua forma de pagamento: OFERTA 136

☐ **Cartão de Crédito**

☐ Maestro ☐ Diners Club International ☐ VISA ☐ CREDICARD ☐

Nº _____ mês ano

Preencha com todos os dígitos impressos no verso do cartão *Validade*

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios**
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

☐ **Depósito Bancário** *(somente pagamento à vista)*
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____
Endereço: _____
Compl.: _____ Bairro: _____
Cidade: _____ Estado: _____
CEP: _____ - _____ Data de nasc.: ____/____/____
Profissão: _____
DDD: _____ Fone: _____
Celular: _____ Fax: _____
RG: _____ CPF: _____
E-mail: _____

ANIME MANGÁ

As cenas de jogo são muito bem desenhadas e detalhadas ao extremo

Eye

Aprenda as regras do maior esporte norte-americano e ainda vibre com partidas empolgantes e engraçadas

Você pode até achar que mangá sobre futebol americano é coisa de gringo, mas pode confiar: *Eye Shield 21* é uma série espetacular e um dos melhores títulos esportivos da atualidade, capaz de rivalizar com *Slam Dunk*.

O segredo para cativar os leitores que não curtem futebol americano e ainda incentivar a prática do esporte é uma trama inteligente que esbanja senso de humor, com equilíbrio de piadas clichês e elementos humorísticos próprios.

Assim como no filme *Duelos de Titãs* (*Remember the Titans*, com Denzel Washington), *Eye Shield 21* busca provar que jogadores com perfis nada convencionais podem superar suas dificuldades por meio do amor pelo futebol ou por gana de vencer. Tudo isso sem dramas ou lições de moral, apenas com diversão e muita ação.

Eye Shield 21 é inédita no Brasil e conta com mangá, anime, um longa-metragem e games

Além de manipulador, Yoichi é um excelente armador

Eye Shield 21, o jogador lendário

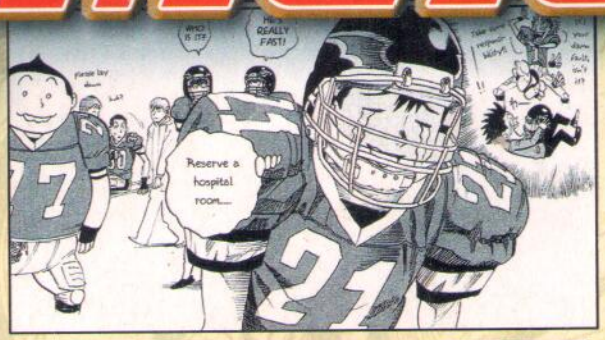
A fórmula básica para fazer um mangá esportivo é usar protagonistas que sejam exemplos de superação e vender a idéia de que qualquer pessoa pode praticar esportes. Em *Eye Shield 21*, o dono do cargo é Kobayakawa Sena, um jovem fracote que apanha de todos os encrenqueiros da escola e depende da proteção de sua amiga Mamori para ter um pouco de paz. Sena é franzino e baixinho, ou seja, um franguinho que não lembra em nada os fortões que jogam futebol americano. Mas não pense que Sena é o típico herói viciado em sonhos impossíveis, muito pelo contrário, ele nem ao menos gostava do esporte.

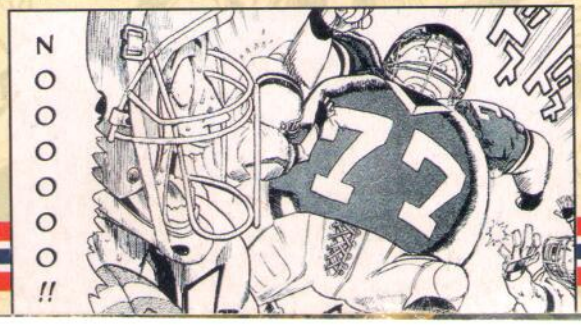
Seu alistamento para o clube de futebol americano (as escolas japonesas têm atividades extracurriculares, como clubes de xadrez, matemática e outros) foi forçado por Yoichi, o vândalo mais temido da escola e capitão do time, famoso por suas técnicas de persuasão e extorsão por meio de força bruta. O interesse de Yoichi por Sena surgiu quando ele viu o garoto fugir de valentões e ficou impressionado com a velocidade e as esquivas do garoto – habilidades adquiridas após anos de experiência em fugas covardes. Não deu outra: Yoichi botou na cabeça que aquela velocidade absurda seria o trunfo para o seu time, o inexpressivo Deimon Devil Bats, entrar no campeonato nacional.

Desde então, a vida de Sena virou um teste de sobrevivência. Em vez de fugir dos encrenqueiros, o garoto passou a fugir do cão Cérbero, o mascote demoníaco do capitão, em treinos para aumentar sua velocidade. Pior ainda é agüentar o gênio maligno de Yoichi, que acha normal incentivar seu pupilo com rajadas de metralhadora e tortura psicológica. Sabendo que os capitães de outros clubes esportivos iriam se interessar pela velocidade de Sena, Yoichi forçou o garoto a jogar usando um protetor de olhos pintado de verde (esse item é conhecido como eye shield) para que ninguém pudesse ver seu rosto e inventou a história de que o novo camisa 21 do time era um aluno recrutado de uma escola distante. Sua velocidade ganhou fama e ele ficou conhecido como EyeShield 21.

Graças ao esporte, Sena aprende a lidar com seus problemas e evolui junto com seu time. O mangá de *ES21* ultrapassa a marca de 20 volumes no Japão e a série de TV, atualmente, conta com 65 episódios. Há também um longa-metragem e dois games lançados para PS2 e PSP.

Shield 21





RUMO AO

Conheça os malucos do Deimon Devil e seus principais adversários no campeonato nacional

Não pense que só o Deimon Devil Bats é composto por lunáticos, psicóticos e sujeitos esquisitos: os times rivais têm jogadores ainda mais surpreendentes, variando do hilário ao perigosamente mortal. Conheça a seguir os pilares do Deimon Devil Bats e também os rivais que vão surgir no caminho que leva às finais do campeonato nacional.

DEIMON DEVIL BATS

Quando Sena foi "recrutado", o Deimon Devil Bats contava com apenas dois membros: Yoichi e Kurita. Mas, graças aos dons de persuasão do capitão, não foi difícil alistar o resto do time. A situação do Devil Bats é precária e, enquanto os outros times vão de ônibus aos jogos, os pobretões vão em carroças puxadas por seus próprios jogadores.

Kobayakawa Sena (Eye Shield 21)

Graças à sua velocidade, Eye Shield ficou conhecido como o jogador com "pernas de ouro". Para manter as aparências como membro do time, Sena faz o papel de técnico e usa desculpas esfarrapadas para sumir e reaparecer como Eye Shield 21. Até Mamori tornou-se uma grande admiradora do jogador, mas ela não faz idéia que o novo astro é o garoto franzino.

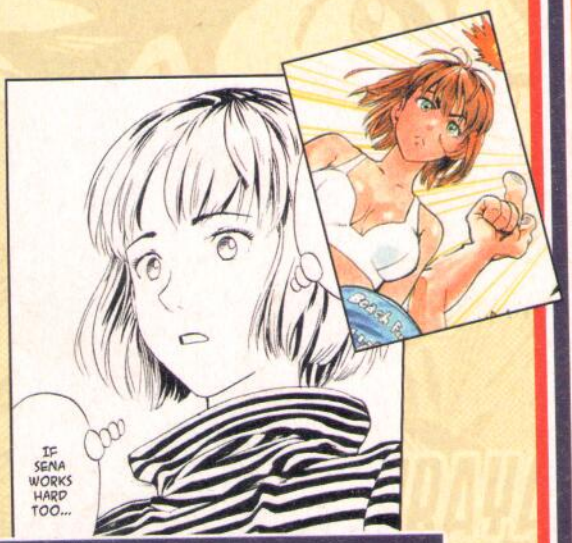
Hiruma Yoichi

É o capitão do time, expert em lançamentos e manipulação, além de ser um excelente estrategista. Yoichi é dono de uma agenda repleta de segredos comprometedores da maior parte dos alunos da escola e os utiliza para extorsão. É maníaco por armas e usa força bruta para liderar seu time. Somente Mamori tem coragem de enfrentá-lo.

Ryoukan Kurita

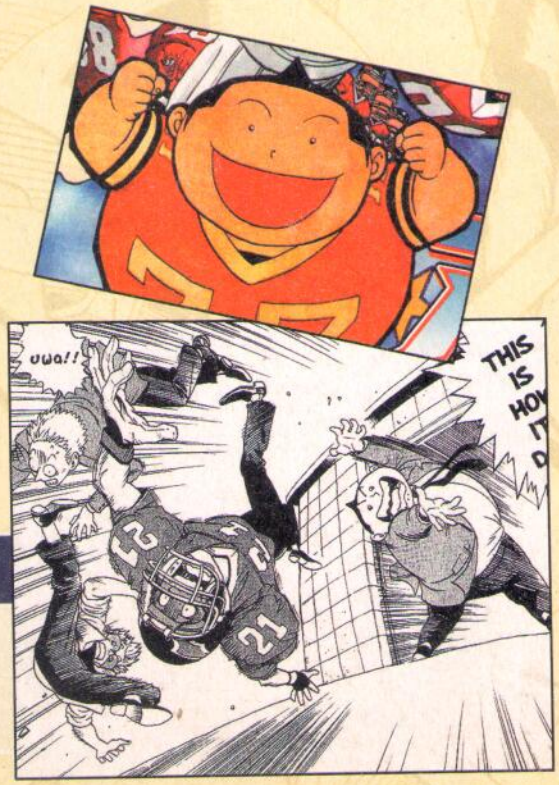
O corpulento zagueiro do time é uma barreira intransponível. Certamente, é o jogador mais forte da escola (e talvez até do torneio nacional), mas ainda não sabe bem como usar esse trunfo de forma inteligente. Kurita faz o tipo inocente e seu grande sonho é jogar a grande final do campeonato nacional.

TÍTULO NACIONAL

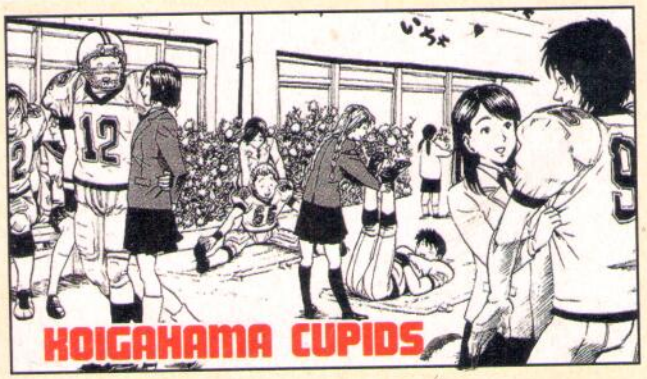


Anezaki Mamori

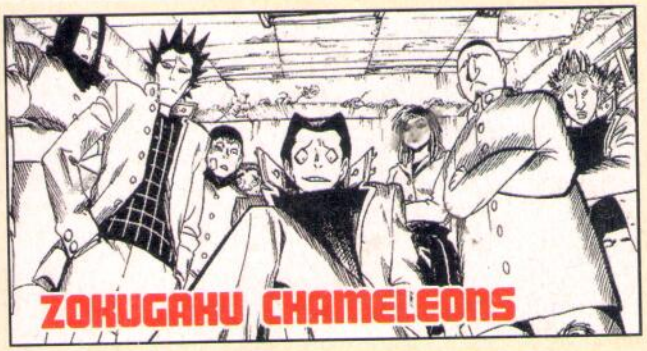
Amiga de infância de Sena, Mamori é um ano mais velha que ele e sempre o protegeu de outros garotos ou até de se machucar em brincadeiras, sem perceber que todo esse cuidado privou Sena de ser independente e aprender a cuidar de seus problemas. Foi também pensando em protegê-lo que a garota decidiu tornar-se a técnica do time. Mamori é tranqüila e educada, mas tem um gênio tão difícil quanto o de Yoichi.



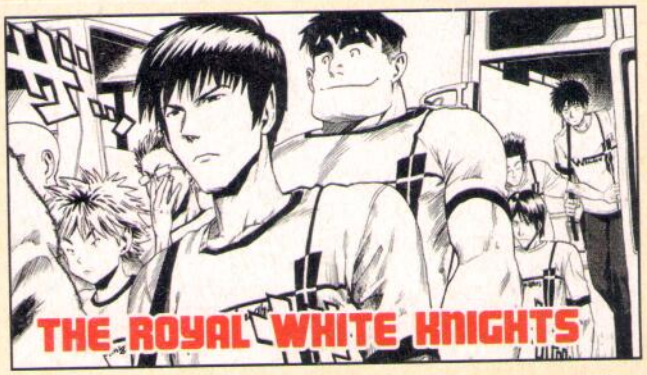
OS RIVAIS



Este é o primeiro time que o Deimon Devil Bats encarou no campeonato de estréia. O nome da equipe vem de sua regra básica: os jogadores são obrigados a ter namoradas para torcerem em suas apresentações. Imagine se isso não causou uma dor de cotovelo extra aos tapados do Deimon, incompetentes até (e principalmente) para conseguir garotas.



Time composto apenas por vândalos e encrenqueiros. O capitão da equipe, Habashira Rui, foi suspenso dos torneios por espancar um juiz. O principal jogador da equipe é o próprio capitão, um linebacker (defensor) cuja maior habilidade são braços que esticam como borracha durante as partidas para deter velocistas como Sena.



O grande obstáculo no caminho do Deimon Devil Bats é o The Royal White Knights, equipe do colégio particular Royal Castle High School. Eles são os favoritos do torneio e campeões em diversos anos anteriores. Seus astros são Sakuraba, um modelo/jogador idolatrado pela mulherada, e Shin, um dos atacantes mais rápidos do Japão e também famoso por ser muito forte, técnico e disciplinado como um robô.

MANGÁ LIVE ACTION

Uzumaki
A espiral do horror

Se você acha que uma espiral não pode ser aterrorizante, experimente ler este mangá e certamente vai mudar de idéia

Considerando as atuais influências japonesas, a primeira associação à palavra "Uzumaki" entre fãs de mangás certamente remete ao ninja Uzumaki Naruto. Porém, esta palavra, que significa espiral em japonês, cabe em um contexto muito mais sombrio do que como símbolo de um ninja.

Lançado pela editora Conrad no Brasil, *Uzumaki: A Espiral do Horror* é um mangá com três volumes e conta uma história de terror vivida na cidade costeira de Kurouzu-Cho, um lugar que, assim como muitos palcos de contos horripilantes, já foi pacato e bom para se viver. A rotina de sua população muda quando algumas pessoas desenvolvem súbito interesse ou fobia por um padrão geométrico: a espiral.

Uma História Contorcida

A jovem Kirie Goshima e seu namorado, o perspicaz Shuichi Saito, viviam suas vidas normalmente até que testemunharam estranhos fenômenos entre os cidadãos. O pai de Shuichi ficou obcecado pelo casco espiralado de um caracol, um estranho interesse que evoluiu para obsessão por objetos com espirais, para contorcionismo de seu corpo em poses espirais e, por fim, o levou a uma morte bizarra. Ao ser cremado, a fumaça do falecido pai do garoto subiu ao céu em forma de espiral, um presságio de mau agouro que aterrorizou as testemunhas e fez a mãe de Shuichi desenvolver, por sua vez, uma fobia de espirais.

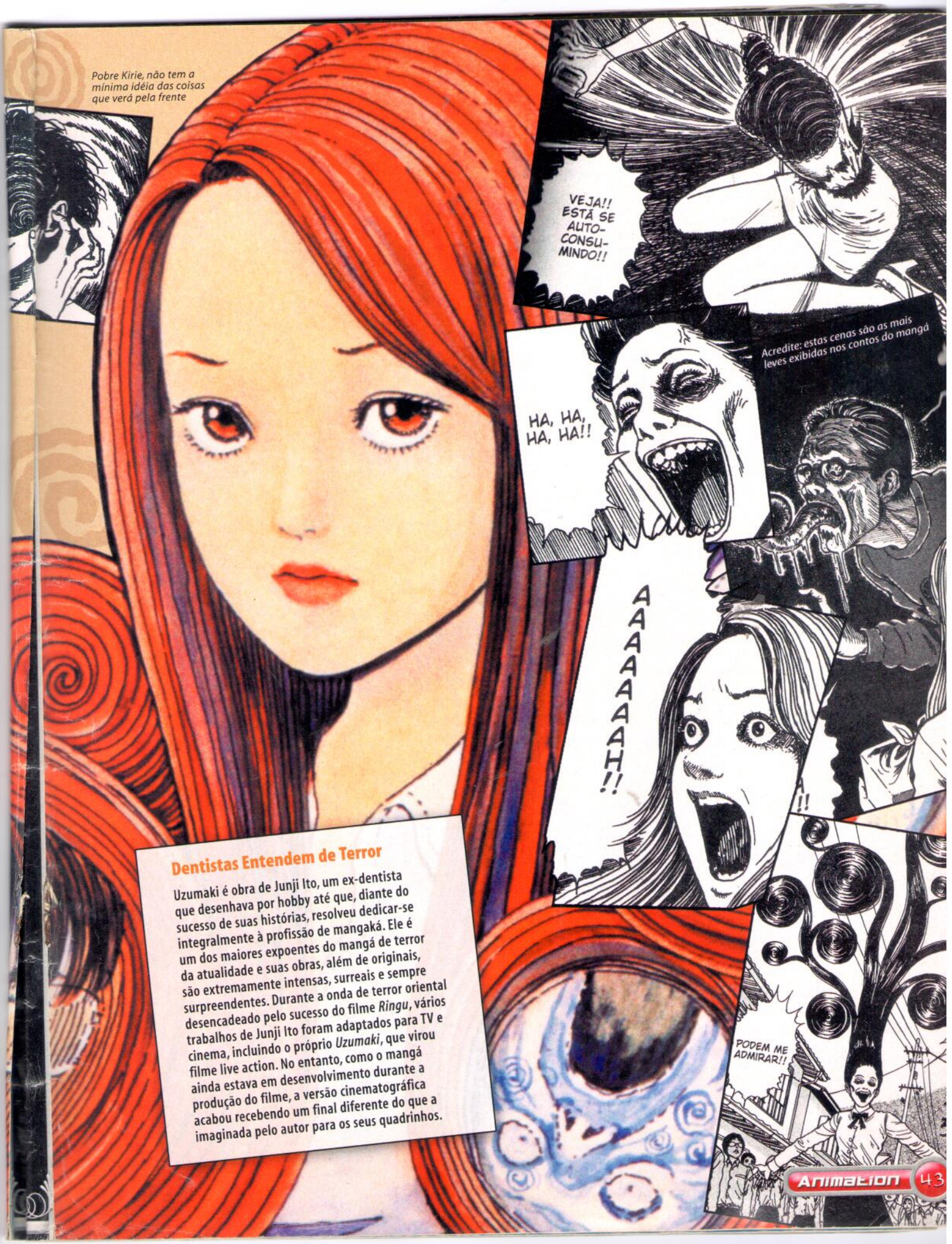
Seguindo esta fórmula, o mangá conta, a cada capítulo, a história de pessoas que têm suas vidas abaladas por este padrão geométrico, dramas que formam aos poucos o panorama de uma crise coletiva.

Apesar de os fenômenos ganharem, lentamente, grandeza absurda e força sobrenatural, os únicos que parecem perceber que há algo de errado acontecendo são Kirie e Shuichi.

Como se não bastasse esta trama original ser capaz de deixá-lo desconfortável como uma boa história de terror deve fazer, o traço realista do autor faz com que as cenas de "horror espiralado" pareçam ainda mais incômodas e absurdas. O desenvolvimento da trama é lento e bem trabalhado e o suspense criado pela loucura crescente dos personagens é tão terrível e assustador quanto às cenas de violência em si.

A surpresa conseguida pela criatividade e pela apresentação do incomum é um grande trunfo, pois já estamos acostumados a ver o mundo invadido por alienígenas de todos os tipos e tamanhos, da mesma forma que é comum ver espíritos e almas penadas em diversas obras. Porém, a invasão de um padrão geométrico sobrenatural é algo que você não pode adivinhar ou se preparar por meio de outras referências e certamente vai desafiar seus nervos.

Uma pinta espiralada na testa de uma garota pode virar um vortice devorador de humanos? Em Uzumaki, pode.



Dentistas Entendem de Terror

Uzumaki é obra de Junji Ito, um ex-dentista que desenhava por hobby até que, diante do sucesso de suas histórias, resolveu dedicar-se integralmente à profissão de mangaká. Ele é um dos maiores expoentes do mangá de terror da atualidade e suas obras, além de originais, são extremamente intensas, surreais e sempre surpreendentes. Durante a onda de terror oriental desencadeado pelo sucesso do filme *Ringu*, vários trabalhos de Junji Ito foram adaptados para TV e cinema, incluindo o próprio *Uzumaki*, que virou filme live action. No entanto, como o mangá ainda estava em desenvolvimento durante a produção do filme, a versão cinematográfica acabou recebendo um final diferente do que a imaginada pelo autor para os seus quadrinhos.

MPD Psycho

MANGÁ LIVE ACTION

MPD

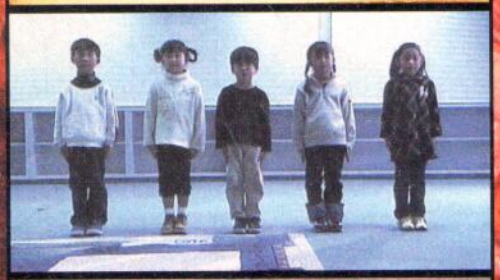
Horror surreal baseado em mangá underground vai bagunçar sua cabeça com casos bizarros

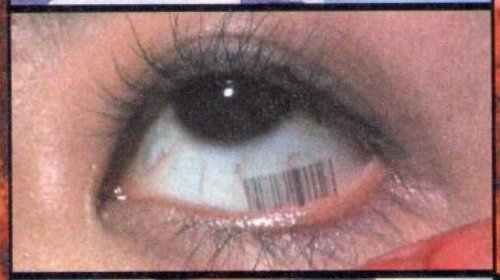
Filmes japoneses de terror têm como regra investir pesado no estilo Gore (sangue e tripas) e suspense, mas poucos vão além disso (não que precisem, já que seu público não parece exigir muito mais). No caso de *MPD Psycho*, o maior mal-estar para o espectador não é causado pela violência das cenas, mas pela estranheza que elas causam e a sensação de que, por maior o esforço que se faça para entender, algo sempre vai ficar incompreendido.

MPD Psycho é a sigla para *Multiple Personality Detective Psycho*, ou "Detetive Psicopata de Múltiplas Personalidades". Trata-se da história de um detetive que desenvolveu distúrbios de personalidades múltiplas ao ver sua namorada ser brutalmente assassinada.

A trama original do mangá, cheia de cenas pesadas e perversões de todos os tipos, revelou-se um prato cheio para o diretor Takashi Miike – conhecido por fazer filmes polêmicos e cheios de violência –, que a adaptou para uma minissérie com seis capítulos para a TV japonesa.

O mangá têm dez volumes e foi lançado em 1997. O último volume, publicado em 2004, aparece no live action nas mãos de um personagem que o lê com muito interesse e faz o seguinte comentário: "no nosso tempo, os mangás não falavam desse tipo de coisa... eles ofereciam sonhos, e não pesadelos." E que pesadelos...





PSYCHO

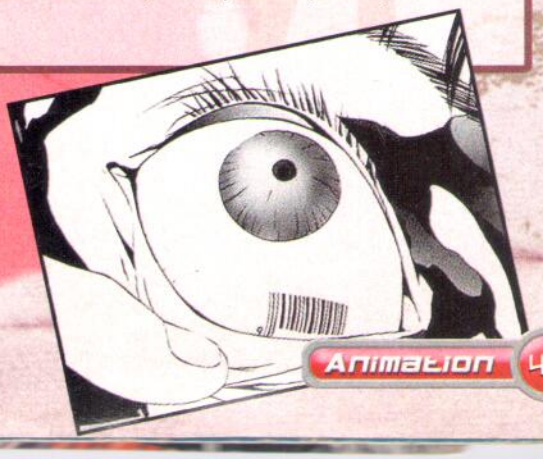
Bizarrices em live action

Kobayashi Yosuke é um oficial da polícia encarregado da investigação sobre um serial killer chamado Nishizono Shinji. Por causa de um incidente traumático, Yosuke desenvolve uma dupla personalidade e, ocasionalmente, transforma-se em Amamiya Kazuhiko, uma personalidade que possui um incrível talento como "profiler criminal", alguém capaz de interpretar de forma muito precisa a mente dos criminosos. Quando Yosuke (ou seria a personalidade de Amamiya?) finalmente captura Nishizono, acaba por assassiná-lo com um tiro, o que marca o fim de sua carreira policial.

Sob uma nova personalidade e com uma nova esposa, Yosuke abre uma cafeteria e a vida prossegue calma por alguns anos até o dia em que um novo assassino se revela. Não dá para contar mais sem estragar as surpresas, basta dizer que a trama que segue a partir daí envolve uma misteriosa marca na forma de um código de barras que aparece tatuada nos olhos dos assassinos e muitos casos bizarros, como o do Lucy Monostone, um falido astro de rock dos anos 60 que virou terrorista, e seus seguidores autodenominados "Flower Children"; uma forma de possessão do corpo não por um demônio, mas por uma pessoa; um assassino que faz do crânio das suas vítimas vasos para plantas; um assassino que deixa as suas vítimas sangrarem até a morte; e por aí vai. A lista de eventos bizarros é extensa demais para continuar.

Talvez tanta bizarrice desanime alguns espectadores, mas a impressão que fica é a de que o diretor Takashi Miike pegou um tema polêmico e tentou fazer um filme com um quê mais artístico e não uma história de horror convencional, embora o universo que ele joga na tela seja muito perturbador e trate de temas pesados, como a natureza do mal e a sua propagação social por intermédio das mídias. No entanto, isso não é ruim... A menos que você tenha medo de não entender o universo psicótico que se revela por meio do abuso de imagens surreais e da trama que não segue uma ordem linear. No entanto, essa característica não é novidade nem mesmo no universo dos animes – quem assistiu a *Evangelion* e disse que entendeu tudo de primeira que atire a primeira pedra...

Detetive e assassino, dois lados de uma mesma moeda



AS ESCOLAS DOS ANIMES

Estudar em escolas dentro de animes pode parecer divertido, mas pode levá-lo a um fim doloroso e cruel

Você gostaria de estudar em uma escola japonesa igual às vistas nos animes colegiais? É claro que a idéia é tentadora. Afinal, todos nós gostaríamos de ficar cercados por pessoas de cabelos coloridos, rapazes inteligentes e galantes ou passar os dias babando em meninas de pernas compridas e saias muito curtas, vestidas com aqueles uniformes atraentes.

Mas esse é só o lado otimista que some rapidamente quando buscamos na memória outras características de escolas dentro de animes. A verdade é que você se tornaria um sujeito neurótico sem um dia de paz e sempre desconfiado de tudo e todos. Afinal, nada é o que parece nessas escolas... e coisas estranhas acontecem o tempo todo.

Aquele moleque chato que senta na carteira ao seu lado pode ser um detetive espiritual disfarçado, com poder suficiente para destruir a escola inteira com apenas um disparo de energia criado por um de seus dedos – imagine o que um cara desse faria se aquela professora chata de inglês o tirasse do sério.

A aluna recém-transferida por quem você se apaixonou pode ser uma deusa da morte com problemas em matemática ou, se você for muito azarado, uma vampira louca para chupar todo seu sangue com canudinho, como se você fosse um Muppy ambulante. Isso sem falar que o representante de classe pode ser o próximo candidato a erradicador da raça humana ou aquela garotinha que você costuma tirar um sarro pode ser uma entidade vingativa prestes a se transformar em uma dessas heroínas mágicas para chutar sua bunda. As possibilidades são muitas e quase todas trágicas para você, um mero ser humano. E lembre-se de que os vilões nunca atacam diretamente os heróis disfarçados de alunos: eles SEMPRE

matam, seqüestram, mutilam, diminuem, enviam para dimensões infernais ou transformam o sexo dos amigos humanos dos heróis – que, no caso, teria grande chance de ser você. Afinal, os amigos sem poderes servem só para serem sacrificados para que os heróis fiquem fulos e despertem seu verdadeiro poder, tudo em nome da justiça, é claro.

Se você odeia educação física, piorou: escolas de animes sempre têm os "campeonatos do século", nos quais os participantes estão dispostos dar suas próprias vidas para vencer e podem acreditar que você, um mané sem talento nenhum, é o escolhido para liderá-los à vitória. Se isso acontecer, esqueça, pois eles farão uma lavagem cerebral capaz de levá-lo a acreditar que você é o messias do esporte.

Pois é, já vimos muitos casos parecidos e piores em dezenas de animes colegiais e recomendamos a você permanecer nos colégios normais. Apesar de que os nossos centros estudantis parecem estar sendo invadidos por personagens fugitivos de animes, pois não há outra explicação para alunos que gritam e cantam "eu sou rebelde, eu sou rebelde". Tudo é possível nos dias de hoje...

Nas páginas a seguir, separamos alguns alunos e professores "especiais" do mundo dos animes. Conheça o perfil de cada um e fuja se alguém parecido aparecer na sua escola.

Os animes abordados e seus respectivos personagens:

Angry: Suk Dong-Min.
Azumanga Daioh: Tomo Takino, Osaka e Chiyo Mihama.
Bleach: Uryu Ishida, Kuchiki Rukia e Kurosaki Ichigo.
Captain Tsubasa: Ozora.
Card Captor Sakura: Sakura Kinomoto.
Cromartie High School: Freddie e Mekazawa.
Dr. Slump: Arale.
El Hazard: Katsuhiko Jinnai e Masamichi Fujisawa.
Escaflowne: Hitomi.
Evangelion: Kensuke Aida.
Eye Shield 21: Sena e Kurita.
Fruits Basket: Yuki Souma, Kyo Souma e Arisa Uotani.
Gantz: Kurono.
Haree+Guu: Hare e Guu.
Hells Angels: Agame Rinne.
Hikaru no Go: Hikaru Shindo.
Karekano: Yukino Miyazawa.
Mahou Tsukai Tai: Aburatsubo.
Negi Master Negima: Negi Springfield.
Onegai Teacher: Professora Mizuho.
Prince of Tennis: Kunimitsu Tezuka e Ryoma Echizen.
Ranma ½: Kodachi Kuno, Tatewaki Kuno e Hinako Ninomiya.
REAL: Togawa Kiyoharu.
Rival Schools: Onizuka e Hiroshi Uchiyamada.
Sailor Moon: Usagi Tsukino.
School Rumble: Kenji Harima.
Shin Chan: Midori Yoshinaga e Shin Chan.
Slam Dunk: Hanamichi, Yohei Mito, Chuichirou Noma, Yuji Ohkusu e Nozomi Takamiya.
Tenjou Tenge: Maya e Aya Natsume.
Touch: Hideo Shimazu
Worst: Hana Tsukishima.
Yu Yu Hakusho: Kazuma Kuwabara.

SALA DE AULA

Bruxos e espadachins em uma mesma sala. O que o seu diretor diria disso?

Como os estudantes japoneses passam mais da metade do dia na sala de aula, não é à toa que este seja o palco da maioria das histórias dos animes e mangás. Mesmo que o protagonista seja o próximo salvador do universo e que o mundo esteja à beira do Apocalipse, bem... ainda assim o sujeito TEM de ir à escola. Talvez pessoas que não saibam álgebra e aritmética não possam salvar o mundo.

De qualquer forma, passar o dia inteiro num ambiente competitivo e opressor, inclusive aos sábados, certamente deve ajudar nossos heróis a acumular tensão necessária para descarregar nos vilões. Deve ser por essa razão que dizem que o sistema japonês é realmente eficiente...

Tomo Takino: competitiva ao extremo, quer superar seus amigos em tudo, seja nos estudos, esportes ou até em quem termina o almoço mais rápido. É uma verdadeira pentelha.

Aburatsubo: vice-presidente do clube de magia, é amado por todas as mulheres, mas prefere o presidente do clube de magia. É, no kit escolar dele não pode faltar varinha mágica, vassoura , chapéu... e batom.

Katsuhiko Jinnai: é um aluno exemplar que tira excelentes notas, mas também é louco, histérico, faz mau uso do poder e quer dominar o mundo.

Osaka: dorminhoca e lerda até a medula, a garota só pega no tranco e faz qualquer um sentir-se um gênio se comparado a ela.

Yuki Souma: considerado o "Príncipe Encantado" de sua classe, esconde a todo custo que está sob uma maldição e que, na verdade, é um rato. Deixa as meninas descobrirem...

Kensuke Aida: adora trecos militares, está sempre com uma câmera a tiracolo e, nas horas vagas, pilota EVAs maiores do que prédios.

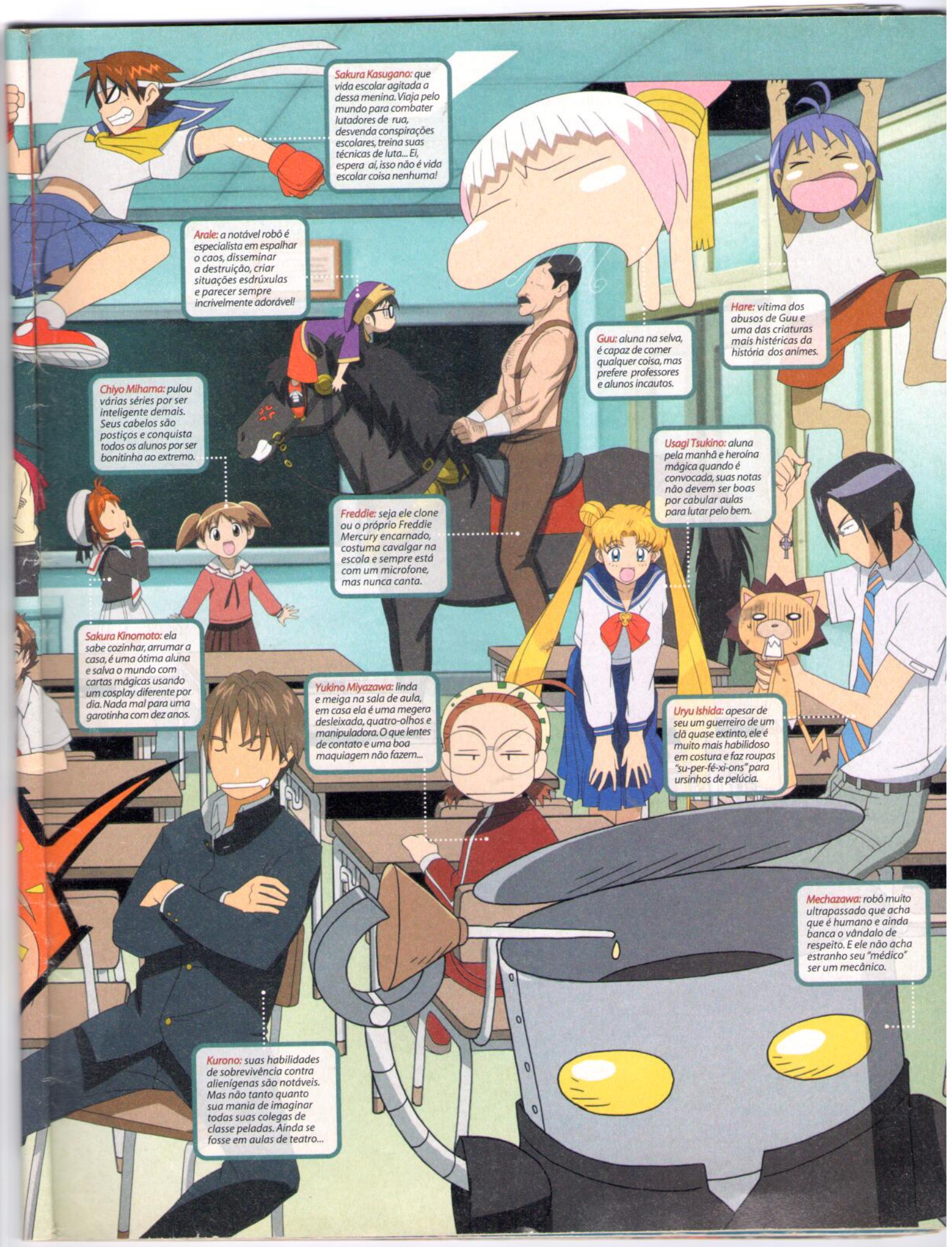
Hitomi: mestra no tarô, é procurada pelos colegas de escola por sua habilidade de ver o passado e o futuro.

Kyo Souma: assim como seu "amigo", Kyo é um animal disfarçado, no caso um gato. Apesar disso, as garotas o odeiam. Vai entender...

Kurosaki Ichigo: desde que virou um shinigami, seu cabelo laranja virou o menor dos seus problemas.

Kuchiki Rukia: mandona e mal humorada, Rukia é uma shinigami pronta para recrutar alunos para lutarem contra monstros em seu lugar.

Agame Rinne: sua meta era fazer cem amigos em um dia, mas acabou enviada ao Inferno para estudar com demônios.


Sakura Kasugano: que vida escolar agitada a dessa menina. Viaja pelo mundo para combater lutadores de rua, desvenda conspirações escolares, treina suas técnicas de luta... Ei, espera aí, isso não é vida escolar coisa nenhuma!
Arale: a notável robô é especialista em espalhar o caos, disseminar a destruição, criar situações esdrúxulas e parecer sempre incrivelmente adorável!
Guu: aluna na selva, é capaz de comer qualquer coisa, mas prefere professores e alunos incautos.
Hare: vítima dos abusos de Guu e uma das criaturas mais histéricas da história dos animes.
Chiyo Mihama: pulou várias séries por ser inteligente demais. Seus cabelos são postiços e conquista todos os alunos por ser bonitinha ao extremo.
Usagi Tsukino: aluna pela manhã e heroína mágica quando é convocada, suas notas não devem ser boas por cabular aulas para lutar pelo bem.
Freddie: seja ele clone ou o próprio Freddie Mercury encarnado, costuma cavalgar na escola e sempre está com um microfone, mas nunca canta.
Sakura Kinomoto: ela sabe cozinhar, arrumar a casa, é uma ótima aluna e salva o mundo com cartas mágicas usando um cosplay diferente por dia. Nada mal para uma garotinha com dez anos.
Yukino Miyazawa: linda e meiga na sala de aula, em casa ela é uma megera desleixada, quatro-olhos e manipuladora. O que lentes de contato e uma boa maquiagem não fazem...
Uryu Ishida: apesar de seu um guerreiro de um clã quase extinto, ele é muito mais habilidoso em costura e faz roupas "su-per-fé-xi-ons" para ursinhos de pelúcia.
Mechazawa: robô muito ultrapassado que acha que é humano e ainda banca o vândalo de respeito. E ele não acha estranho seu "médico" ser um mecânico.
Kurono: suas habilidades de sobrevivência contra alienígenas são notáveis. Mas não tanto quanto sua mania de imaginar todas suas colegas de classe peladas. Ainda se fosse em aulas de teatro...

QG DOS VÂNDALOS

Nunca vá aos fundos de uma escola nos animes, a não ser que tenha poderes

Maya e Aya Natsume: não se deixe levar pelas carinhas de anjo. Treinadas para lutar ferozmente, as irmãs espadachins Aya e Maya já deram cabo de muitos outros infelizes que se preocuparam mais em admirar seus dotes físicos do que ficar atentos a seus golpes em brigas de rua. Mas até que dá para entender: peitos gigantes são armas que nem mesmo os delinqüentes conseguem enfrentar.

Aya

Maya

Kazuma Kuwabara: burro e encrenqueiro, mas com um enorme coração e senso de justiça. Sempre disposto a usar suas habilidades mediúnicas para ajudar os amigos, proteger os mais fracos, apaixonado por animais e pela sua doce Yukina. Ok, achamos que ele está no lugar errado dessa escola.

Kenji Harima: já foi vândalo da pesada, mas quando descobriu o amor na meiga Tenma-chan, ele renasceu. Agora ele vai fazer de tudo para derrotar seu rival, o estranho Karasuma, se declarar para sua amada e conquistar seu coração. Mesmo que para isso ele tenha que virar desenhista de mangá, monge adivinho, samurai ou pescador.

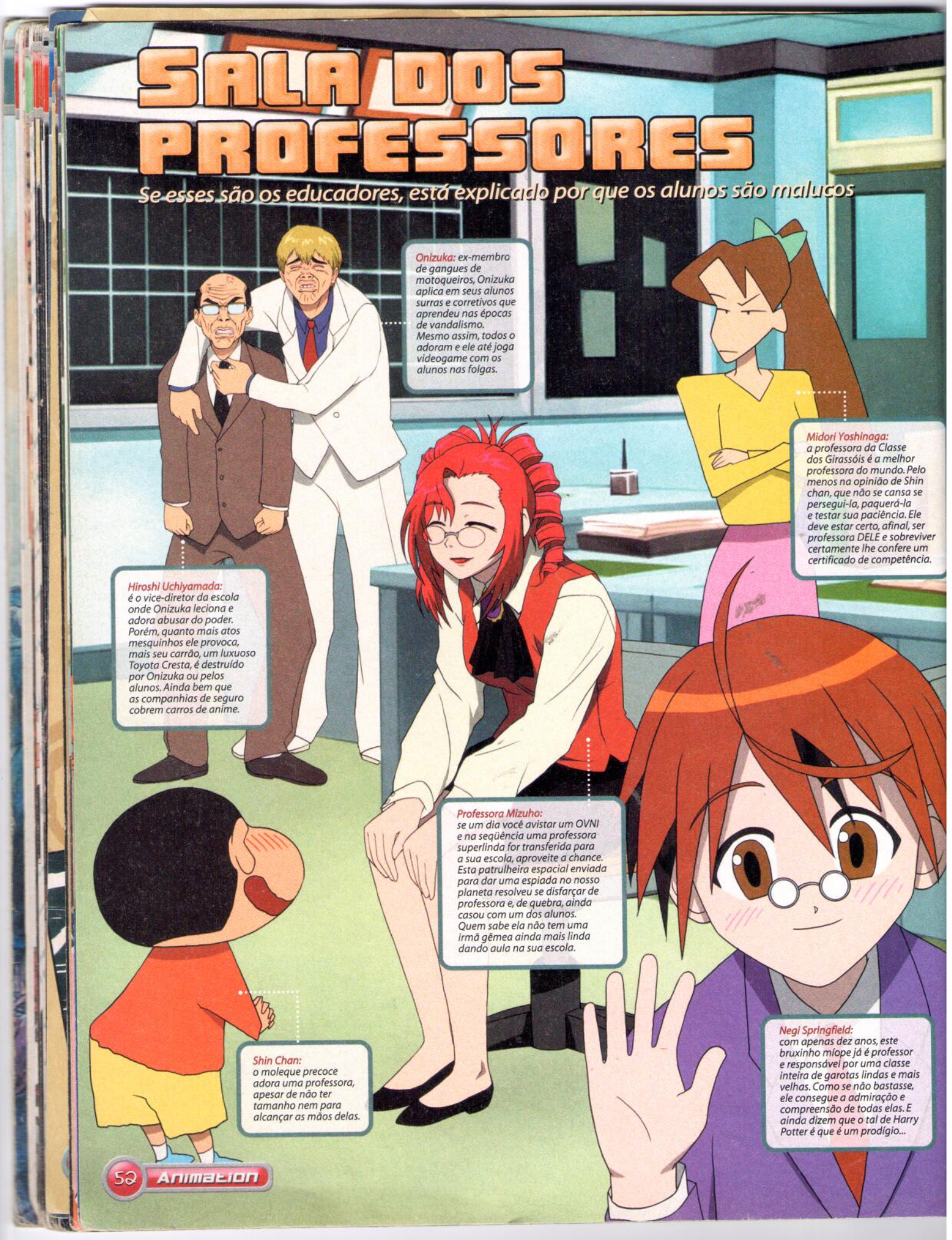
Arisa Uotani: uma família complicada, uma gangue sinistra e muita coisa sombria está no passado desta delinqüente. Porém, levada para o bom caminho pela mãe de sua melhor amiga, Tohru Honda, agora ela só faz pose de má e protege sua colega, já que a mãe dela faleceu. Mas cuidado: ela se regenerou, mas desce o braço se for preciso.

Hana Tsukishima: o meio pode mudar o indivíduo. Hana era um caipira inocente que até chorava de emoção ao comer arroz bem-feito. Porém, quando foi estudar em Tóquio, achou que seria mais legal virar um arruaceiro para dominar uma escola de vândalos. Agora todos torcem para que ele seja filho único.

Estes "bosokozos", como são chamados os jovens delinqüentes japoneses que se juntam em gangues, podem parecer ossos duros de roer... e bem, eles são! Mas não se assuste. Por mais que eles curtam abalar, por trás dessas carrancas existem apenas jovens que usam a agressividade por temerem aquilo que não podem compreender, ou seja, as matérias dadas em aula. Em última análise, apesar de parecerem marginais que lutam contra o sistema, eles são, de certa forma, admiráveis: afinal de contas, depois de um dia inteiro fugindo de professores, de treinos para melhorar a forma física e muitas brigas com a gangue rival, deve ser difícil mesmo voltar pra casa e abrir o livro pra fazer a lição pro dia seguinte.

SALA DOS PROFESSORES

Se esses são os educadores, está explicado por que os alunos são malucos



Onizuka: ex-membro de gangues de motoqueiros, Onizuka aplica em seus alunos surras e corretivos que aprendeu nas épocas de vandalismo. Mesmo assim, todos o adoram e ele até joga videogame com os alunos nas folgas.

Midori Yoshinaga: a professora da Classe dos Girassóis é a melhor professora do mundo. Pelo menos na opinião de Shin chan, que não se cansa se persegui-la, paquerá-la e testar sua paciência. Ele deve estar certo, afinal, ser professora DELE e sobreviver certamente lhe confere um certificado de competência.

Hiroshi Uchiyamada: é o vice-diretor da escola onde Onizuka leciona e adora abusar do poder. Porém, quanto mais atos mesquinhos ele provoca, mais seu carrão, um luxuoso Toyota Cresta, é destruído por Onizuka ou pelos alunos. Ainda bem que as companhias de seguro cobrem carros de anime.

Professora Mizuho: se um dia você avistar um OVNI e na seqüência uma professora superlinda for transferida para a sua escola, aproveite a chance. Esta patrulheira espacial enviada para dar uma espiada no nosso planeta resolveu se disfarçar de professora e, de quebra, ainda casou com um dos alunos. Quem sabe ela não tem uma irmã gêmea ainda mais linda dando aula na sua escola.

Shin Chan: o moleque precoce adora uma professora, apesar de não ter tamanho nem para alcançar as mãos delas.

Negi Springfield: com apenas dez anos, este bruxinho míope já é professor e responsável por uma classe inteira de garotas lindas e mais velhas. Como se não bastasse, ele consegue a admiração e compreensão de todas elas. E ainda dizem que o tal de Harry Potter é que é um prodígio...

No Japão, ser um sensei (professor) é algo muito sério. Principalmente nos desenhos animados. Ele pode até parecer apenas um cara que todo dia enche a paciência dos nossos personagens preferidos com perguntas sobre tabuada ou história, mas, no fim das contas, pode ser o fulano que sabe de um pequeno detalhe que o nosso herói nem desconfia ou é o apoio e a orientação de que ele precisava. O professor pode até mesmo ser um obstáculo que o protagonista precisa superar. Quase sempre o professor é uma figura essencial para o herói da história, até porque de nada adianta ele salvar o universo se no final do ano ele acabar repetindo de ano.

GINÁSIO

Não são campos de batalha, mas parecem. Conheça os alunos que ficam mais no ginásio do que nas salas

Tatsuya Uesugi: tímido e atrapalhado, a vida de Tatsuya muda quando ele é obrigado a assumir o lugar de seu irmão no time de beisebol por causa de um acidente trágico..

Togawa Kiyoharu: mesmo após perder o movimento das pernas por causa de uma doença, Togawa continuou amando os esportes e tornou-se o maiore craque do basquete em cadeira de rodas. Dá-lhe, Togawa!!!

Slam Dunk: uma equipe formada por dois arruaceiros, um gorila humano, um cara arrogante e frio e um baixinho irrecuperavelmente apaixonado provam que o basquete é realmente um jogo para pessoas versáteis.

Tatewaki Kuno: eis alguém admirável. Conhecido como "o Raio Azul do colégio Furinkan", ele é inteligente, forte, sábio, viril, respeitável e um grande mestre do kendô.
Só precisamos achar alguém além dele mesmo que concorde com tudo isso.

Ryoma Echizen: introspectivo e compenetrado, o objetivo de vida deste garoto é aperfeiçoar sua técnica no tênis e um dia derrotar seu pai. Quem sabe quando ele conseguir isso, finalmente alguma emoção vá transparecer em seu rosto.

Ozora: os jogadores absurdos de Tsubasa conseguem chutar verdadeiras bolas de canhão, capazes de rivalizar qualquer Kamehameha. Sorte nossa que eles não participam das copas mundiais de futebol.

Kunimitsu Tezuka: é o capitão do time de tênis que tem um problema sério na mão esquerda e não teme machucá-la inúmeras vezes para garantir a vitória. Se ele é assim consigo mesmo, imagine o que faz com o resto do time.

O estudante japonês típico leva tudo muito a sério, inclusive a diversão. Nas escolas japonesas, a atividade física é encarada como parte essencial para o preparo de cidadãos saudáveis, que melhor poderão servir seu país. Desta forma, os alunos que se unem para participar dos grêmios esportivos em período extra-curricular dedicam-se apaixonadamente (para não dizer obsessivamente) pelo esporte que escolhem. Vencer é a palavra de ordem, e esforço e superação são apenas parte de uma filosofia que inclui união com os parceiros de equipe, muita dor, sangue, suor e lágrimas. Nestas horas, é fácil entender por que o Japão não tem serviço militar: depois de anos freqüentando a escola, os jovens japoneses simplesmente não precisam.

Disgaea 2: Cursed Memories

Combos absurdos, trama hilária e horas de desafio tático: prepare-se para a continuação de Disgaea, agora em inglês

Até as garotinhas bonitinhas usam machados e pistolas monstruosas em Disgaea

Disgaea 2 é o melhor RPG tático que existe e está disponível em inglês, ou seja, é uma proposta irresistível para quem curtiu o clássico *Final Fantasy Tactics* e games mais recentes como *La Pucelle: Tactics* e *Makai Kingdom*, frutos da produtora Nippon Ichi, autoridade neste gênero.

Cursed Memories é continuação de *The Hour of Darkness*, o primeiro *Disgaea*, e segue na contramão das tendências modernas, mantendo gráficos simples e personagens com polígonos estourados – marca registrada da geração Nintendo 8bits.

Disgaea 2 aposta todas suas fichas em um sistema de combate viciante enfeitado por uma trama hilária, repleta de personagens cativantes.

Munido de magias que se tornam cada vez mais colossais conforme sua evolução, os personagens de diversas classes (arqueiros, magos & Cia.) podem criar combos em grupo e manipular as condições especiais dos cenários representadas por jóias. Use estes recursos com sabedoria (e uma pitada de sadismo) e você conseguirá combos com mais de 500 hits finalizados com magias tão grandiosas que parecem capazes de explodir sua TV.

Os personagens auxiliares podem ser criados por meio de investimento de pontos e tornam-se sua responsabilidade, ou seja, você deve treiná-los e equipá-los. *Cursed Memories* é exclusivo para **PlayStation 2** e tem grandes chances de ser convertido para PSP, o console portátil da Sony.

Jogue para sempre (é sério!)

A criatividade do game impressiona e traz um desafio inteligente chamado Item World, feito para estender suas horas de jogo ao infinito. A idéia é simples e interessante: cada item, desde uma poção de cura até armas, tem seu mundo interior, ou seja, você pode entrar no item para enfrentar monstros em cenários especiais. Cada nível vencido no mundo interior evolui o poder e o efeito dos respectivos itens e, com isso, você pode passar dias lutando só para deixar os equipamentos e itens de seus personagens com poder total.

É claro que você pode terminar o game sem o Item World, mas aí não seria tão divertido. Ele também é útil para alcançar o absurdo Level máximo do game: 9.999. Só para ter uma idéia do desafio, com 20 horas de jogo, dá para alcançar o nível 60. Faça as contas.

Outra inovação é a Dark Assembly (Senado Sombrio), uma tribuna que analisa "petições" feitas pelo jogador. Por exemplo, quando os equipamentos vendidos nas lojas ficarem fracos para os seus personagens turbinados, você pode fazer uma petição para que atualizem o comércio com itens mais fortes. Seu pedido é analisado pelo júri e pode ser acatado rapidamente... ou não.

Quando isso acontecer, você pode ser esperto e subornã-los com itens valiosos da sua coleção ou pode ser maligno e fazer seu desejo ser realizado pela força, mas fique avisado: o júri é composto por monstros graúdos que vão fazer você chorar.

A Dark Assembly também monitora a criação de novas classes de personagens, habilita cenários especiais repletos de monstros abissais e oferece outros bônus, desde que você pague o preço. Após muita evolução, você pode até virar membro do júri.

Rozalin é a filha do rei dos demônios, por isso, tire os olhos do decote da moça

Etna, a sádica do primeiro game, está de volta

Guia de Sobrevivência

Separamos algumas dicas para salvar os novatos em batalhas contra superdemônios em mapas isométricos. Confira:

• História sem fim: terminar o game significa que a diversão está apenas começando. *Disgaea 2* têm vários finais diferentes e você pode recomeçar usando os personagens no mesmo nível em que terminaram (o nível máximo é 9.999). Além disso, existem missões paralelas muito mais difíceis que a história principal.

• Geo Panels: fique atento à presença destes cristais mágicos, pois eles provocam efeitos especiais em certas partes do terreno. Eles podem ser vantajosos, prejudiciais ou apenas incômodos. Em alguns mapas, você precisará destruir os cristais que favoreçam seus inimigos ou poderá levar uma surra.

• Levantar e lançar: procure dominar as técnicas de Lift e Throw. Arremessar seus aliados é a melhor forma de atingir pontos distantes em pouco tempo. Em alguns mapas, você precisará disso para destruir Geo Panels.

• Conjuradores, vão trabalhar!: magias afetam espaços maiores conforme são mais usadas. Portanto, não adianta apenas evoluir seus magos e clérigos, é preciso fazer com que eles usem suas magias muitas vezes.

• Mundo dos itens: todas as armas, armaduras ou itens têm sua masmorra interior, uma rede de mapas povoada por adversários. Vença estes desafios para aumentar o poder do item e capturar certas criaturas-chave.

• Senado Sombrio: vale a pena entender como funciona o Dark Assembly. Ali você faz propostas para criar novos personagens, liberar novas classes, habilitar mapas secretos e uma série de outros eventos. Você pode subornar senadores com itens para que votem a seu favor. Caso sua proposta seja rejeitada, você ainda tem a opção de vencer pela força.

• Vou ali ajudar e já volto: **Fato 1** - ao mover um personagem, você tem a opção de reverter o movimento caso ainda não tenha realizado nenhuma outra ação; **Fato 2** - personagens vizinhos a um atacante (ao lado e/ou atrás) às vezes participam de seu ataque, realizando manobras em conjunto que aumentam o dano. Combinando 1 e 2, você pode mover personagens para participarem de ataques e então recuá-los.

• Estranha parceria: você pode erguer seus aliados (Lift) e usá-los como porrete para bater em seus adversários. Esta manobra aumenta bastante o dano causado e, caso o alvo seja destruído, os pontos de experiência são divididos entre todos os personagens na formação. É uma excelente forma de evoluir personagens fracos, mas cuidado: você sofre dano sempre que terminar seu turno segurando outro personagem.

Elenco Infernal

Confira os principais personagens do universo Disgaea e não resista à tentação de conhecê-los

Kurtis

O protagonista de *Cursed Memories* é o último humano na vila amaldiçoada de Veldine, cujos habitantes foram transformados em demônios. Adell planeja livrar sua família da maldição derrotando seu causador, o Overlorde Zenon. O jovem alega estar apenas lutando por sua família, mas, na verdade, é um grande brigão, sempre ansioso pela próxima pancadaria. Ele cumpre suas promessas e sempre luta limpo, mas não é muito perspicaz.

Os Prinnies

Estas criaturas estranhas, parecidas com pingüins, são almas humanas que pagam por seus pecados trabalhando para anjos e demônios. E que vida dura eles levam... Prinnies explodem quando arremessados, tornando-os úteis (embora pouco duráveis) em combate. Etna costuma designar os prinnies para missões suicidas apenas por diversão. Ela também gosta de explodi-los quando está zangada... E quando está triste... E também quando está feliz. Pobres almas.

Rozalin

Filha única do Overlorde (como ela própria não deixa ninguém esquecer), Rozalin foi conjurada por engano pela mãe de Adell. Presa aos termos da evocação, ela é obrigada a acompanhar o pretenso herói em sua jornada para derrotar Zenon. Esnobe e mimada, Rozalin nunca esteve fora de sua rica mansão e não está feliz. Adell prometeu devolvê-la ao pai, mas ela não pretende deixar que um reles humano incomode o todo-poderoso Overlorde e prepara várias armadilhas pelo caminho. Rozalin é ajudada por Tink, seu amigo de infância, um ser que foi transformado em um sapo voador.

Flonne

A mais inocente e ingênua personagem de *Disgaea* é uma anjinha em treinamento que vivia em Monte Celestia até receber de seu superior a estranha missão de assassinar o Rei Krichevskoy. Chegando ao Netherworld, ela descobre que o alvo já está morto há anos. Então, decide acompanhar o príncipe Laharl para descobrir se demônios são realmente incapazes de amar. Flonne é apaixonada por super-heróis tokusatsu (incluindo os hilários Prisma Rangers) e tem uma fantasia de Godzilla púrpura. Está sempre a espalhar o "amor".

Etna

Com nome de vulcão (e quase tão inofensiva quanto), a divertida Etna acompanha o recém-desperto príncipe Laharl em sua reconquista ao Netherworld. Lisa feito uma tábua, é a companheira ideal para Laharl e sua repulsa por mulheres curvilíneas, mas nem de longe é uma aliada de confiança. Em certos momentos, não sabemos de que lado ela realmente está. Etna é líder do Esquadrão Prinnie e faz com que essas criaturas sofram bastante sob seu comando. Em *Disgaea 2*, ela surge com o título de Queen Beauty e quer roubar o trono de Zenon a qualquer custo, ou seja, vai dar um trabalhão para Adell.

Axel

Astro decadente do rock e de filmes de ação, outrora conhecido como "diabólico Dark Hero", Axel atualmente estrela um show de baixo orçamento chamado Viajando com Axel. Graças a uma mentira de Rozalin, ele foi espancado até dizer chega por Adell e dado como morto por sua emissora. Sua missão é conseguir uma volta triunfante ao estrelato. Coitado...

Capitão Gordon

Oficial da Força de Defesa da Terra (e paródia descarada de Flash Gordon), este lendário e atrapalhado herói espacial vem de uma longa linhagem de defensores. Foi enviado ao Netherworld para impedir uma possível invasão. Tem um grande senso de justiça, mas nunca percebe que está sendo enganado até ser tarde demais. Ainda bem que todo herói pateta tem ajudantes eficazes que compensam suas falhas. São eles: Jennifer, sua assistente superinteligente, superlinda e subvestida (para o desespero de Laharl), e o Super Robô Quinta-Feira, construído por Jennifer.

Laharl

Protagonista do primeiro *Disgaea*, Laharl é o filho do Rei Krichevskoy e o príncipe-demônio que despertou de uma "soneca" de dois anos para descobrir que seu pai estava morto e seus antigos vassalos lutavam entre si pelo domínio de Netherworld. O arrogante e raquítico Laharl planeja derrotar os traidores um a um para conquistar seu título por direito como Overlorde. Apesar de praticar bastante sua gargalhada maligna de vilão, Laharl é um rapazinho razoável e geralmente não mata aqueles que aceitam servi-lo como vassalos. Apenas duas coisas o incomodam: a palavra "amor" e mulheres com corpos sensuais.

Adell

Soturno e sarcástico, Kurtis é um cientista brilhante, rivalizando com Jennifer em genialidade. Perdeu a esposa, a filha e parte do corpo durante um ataque de terroristas espaciais, tornando-se um ciborgue poderoso, mas amargurado. Com seu poder e intelecto, não entende como um imbecil como Gordon é o Defensor da Terra em seu lugar (na verdade, nenhum de nós entende). Em suas constantes tentativas de superar Gordon, Kurtis roubou várias de suas missões. Ele é um adversário persistente e, ao longo do primeiro game, passa por uma transformação espantosa.

Flonne, Laharl e Etna, o trio problema do primeiro Disgaea

Beast Leader
Magic Knight
Archer
Axel
Kurtis
Ronin
Sage
Heavy Knight
Star Skull
Healer
Yukikage
Red Mage
Genin
Gunner
Taro
Adell
Rozalin
Hanako
Yukimaru
Thief
Tink
Tosabito
Lady Fighter
Geo Panel
Etna
Fighter
Petit Orc
Prinnies
Ghost
Baciel
Warslug

Pokémon: Mistery Dungeon - Blue Rescue Team

Monte seu esquadrão de resgate pokémon e divirta-se neste RPG tático e inovador

A velha fórmula: gráficos simples e bom desafio

Após anos controlando monstrinhos virtuais monossilábicos que só sabiam repetir o próprio nome, finalmente você terá a chance de falar a língua dos pokémons e entender os que as criaturinhas dizem. Isso porque em *Mistery Dungeon* você é um pokémon.

A mudança de papéis começa quando você é transportado para um mundo onde não existem humanos, apenas pokémons. Ao responder a um questionário para levantar seu perfil psicológico, as respostas são analisadas e você é transformado no bicho que mais combina com sua personalidade. As possibilidades são: Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Pikachu, Chikorita, Cyndaquil, Totodile, Treecko, Torchic e Mudkip.

Após trocar pele humana por penas, pêlos ou escamas, você deve escolher uma das criaturas para ser sua parceira de aventuras e criar o esquadrão de resgate pokémon, um grupo com até quatro criaturas cuja função é salvar outros monstrinhos em perigo e acumular fama nesse nobre ramo de salvamentos.

Novo Sistema de Turnos

Diferentemente dos RPGs de *Pokémon* já lançados para os portáteis da Nintendo, *Mistery Dungeon* é um RPG tático com elementos inovadores criado pela Chunsoft, produtora envolvida em games como *Chocobo Dungeon*.

As missões acontecem em Dungeons (cavernas) com diversos andares, cheias de monstros e tesouros escondidos. A movimentação é livre e, ao mesmo tempo, organizada por "casas de movimentos", ou seja, quando você anda uma casa, o inimigo anda outra, simultaneamente. O mesmo esquema de revezamento vale para todas as ações, como uso de itens e ataques, o que resulta no primeiro game de turnos em tempo real (praticamente uma contradição) da série.

A diferença deste estilo inovador com o clássico RPG tático é que você não precisa escolher opções de movimento e esperar o final do turno para andar, você simplesmente executa suas ações e observa as reações.

As batalhas acontecem no próprio cenário e não tem uma tela especial para isso, o que acelera e dinamiza o processo. Além de confrontos e resgates, você deve administrar o comportamento dos pokémons de apoio e se alimentar, pois a fome é inimiga dos monstrinhos.

Foras de territórios hostis, ou seja, dentro das cidades, sua movimentação é totalmente livre. As cidades oferecem serviços importantes, como correios, onde ficam postadas ofertas de trabalho (missões de resgate); bancos para armazenar dinheiro e itens raros; academias para treinar os pokémons; oficinas para fortalecer e combinar ataques; e outros serviços.

Pokémon: Mistery Dungeon - Blue Rescue Team foi lançado para **Nintendo DS** e comunica-se com a versão *Red Rescue Force*, lançada para GBA, para trocar de itens e colaboração em missões.

A alegria dos pokémons é ajudar o próximo... e de graça. Vai entender

Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne

Encarne Battousai e faça seus inimigos temerem a sua espada

Finalmente, foi lançado o primeiro game de *Samurai X* para **PlayStation 2**. Além do protagonista Hitokiri Battousai, é possível controlar Sanosuke e Saito, cada qual com sua própria história, e também Aoshi, que aparece como personagem secreto (termine o game para habilitá-lo).

O controle de combate é excelente e faz o jogador sentir-se um verdadeiro samurai: há diversos tipos de esquivas, inclusive aquela cheia de classe na qual o espadachim dá apenas um passo para o lado para evitar o ataque, além de combos destruidores, boa defesa e ataques especiais famosos. O melhor é que os comandos são muito rápidos, fáceis de executar e com animações muito boas e fluídas, dando uma ótima impressão às pelejas.

O game seria muito mais divertido se focasse apenas nas batalhas e no uso do ótimo sistema de combate, pois há um excesso de diálogos (em japonês) que quebra o ritmo da ação e, no pior estilo RPG, é necessário viajar por diversas cidades só para conversar. Neste quesito, o bloqueio da linguagem será uma grande dor de cabeça para quem não manja nada de japonês. A trama do game é inspirada no mangá e abrange até a inesquecível batalha contra Shishio Makoto. Não há previsão de lançamento do game para os EUA.

Combates dignos de samurais e muitos golpes impressionantes: pena que o bate-papo predomine

IGPX

Acelere absurdamente e ainda esfregue a cara do seu oponente no chão

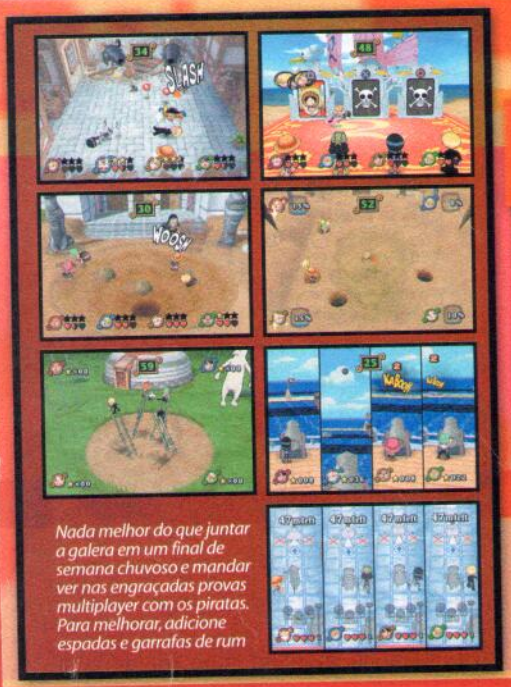
Immortal Grand Prix, ou simplesmente *IGPX*, é um anime de ficção científica de corridas entre máquinas futuristas produzido pelos estúdios da Production IG. O título foi dividido em duas séries: a primeira é uma apresentação com cinco episódios curtos e a segunda segue os padrões comuns (24 minutos) e encerra com 26 episódios. Lançado para **PlayStation 2**, o game segue a mesma temática do anime e oferece competições em velocidade absurda, nas quais você divide sua atenção entre pilotar e atacar os violentos adversários.

A pancadaria não se baseia em disparar projéteis, mas no combate corpo a corpo. É possível agarrar seu oponente e arrastá-lo contra o chão ao mesmo tempo em que pilota. Conforme evoluir no torneio e vencer as competições, você acumula grana para comprar novos equipamentos para customizar sua máquina.

Com bons gráficos e sistema de customização, o elemento que desabona o game é a enorme facilidade no controle, que priva o jogador de sentir emoção em curvas perigosas e diminui a sensação de desafio.

As máquinas têm formas humanóides

One Piece: Pirate´s Carnival



Nada melhor do que juntar a galera em um final de semana chuvoso e mandar ver nas engraçadas provas multiplayer com os piratas. Para melhorar, adicione espadas e garrafas de rum

Chega de pirataria. Passe suas horas vagas se divertindo em minigames com a turma de piratas

Quase como pão quente na padaria, games de *One Piece* saem a toda hora e o título mais recente é *Pirate´s Carnival*, uma gincana com dezenas de minigames no estilo consagrado pela série *Mario Party*.

O game foi lançado em inglês, o que facilita um bocado, pois todas as provas (são mais de 30) apresentam uma boa explicação de suas regras antes de o apito determinar o início da competição. O bom humor é a principal atração e você pode juntar todos os seus amigos para disputarem partidas de basquete, nas quais você deve arremessar os oponentes dentro das cestas; caça ao tesouro no fundo do mar em que o mais legal é roubar os adversários do que abrir baús; lutas sobre pernas-de-pau; torneios explosivos nos quais vence quem explodir mais ilhas e barcos com bolas de canhões; e outras brincadeiras de piratas. Todas as provas são muito divertidas, mas os comandos não são lá muito práticos e exigem bastante treino para pegar as "manhas" de cada uma das provas.

Além de pontos, as vitórias rendem cards especiais dos personagens do anime que podem ser visualizados na opção *Collection*. São 83 cards no total. *One Piece: Pirate´s Carnival* foi lançado para **PlayStation 2** e **GameCube**.

Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra

Prepare-se para conhecer o final dos conflitos espaciais de Xenosaga no último episódio da trilogia

Quatro anos após o lançamento de seu primeiro episódio, a série *Xenosaga* chega ao fim com o episódio *Also Sprach Zarathustra* (traduzido do alemão, "Assim Falou Zarathustra", referência ao livro do filósofo Friedrich Nieztche, forte referência para a série), que soluciona todas as complexas questões montadas nos episódios anteriores.

A trama acontece um ano após o encerramento do segundo episódio e foca em Shion Uzuki, a cientista que abandonou o conglomerado Vector por acreditar em uma grande conspiração envolvendo seus empregadores. Shion afiliou-se ao Scientia, um grupo determinado a investigar a fundo os segredos de Vector e sua possível aliança com a perigosa raça alienígena Gnosis. A cientista deixa para trás sua criação e trunfo, a andróide anti-gnosis KOS-MOS, uma decisão que vai pesar neste conflito intergaláctico.

Como foi estabelecido pela tradição, *XEIII* conta sua história com muitas horas de diálogos em animações nos intervalos das explorações e dos combates. Um sistema de informação muito eficaz faz parte do menu e oferece informações detalhadas sobre grupos, termos e informações pertinentes à trama, referindo-se inclusive aos outros dois episódios para esclarecer as dúvidas do jogador.

O desafio continua mais nas batalhas com máquinas e arsenal futurista do que em quebra-cabeças nos cenários, estes sempre solucionados pela interação com objetos. *Xenosaga Episode III* é exclusivo para **PlayStation 2**.

Depois de quatro anos de espera, você pode jogar Xenosaga do começo ao fim. Isto se você tiver fôlego e tempo livre para passar muito mais de cem horas jogando

GAMECULT

CLÁSSICOS QUE VALEM A PENA... OU NÃO

BLOOD WILL TELL

Um guerreiro amaldiçoado enfrenta demônios para recuperar partes de seu corpo espalhadas pelo Japão

Lançado como *Dororo* no Japão, *Blood Will Tell* passou batido entre muitos jogadores e também pela mídia especializada. Game de ação para **PlayStation 2**, produzido pela Wow Entertaiment e lançado pela Sega em 2004, *BWT* é baseado no mangá *Dororo* de Osamu Tezuka e é garantia de uma excelente história.

O protagonista é Hyakkimaru, um espadachim amaldiçoado desde o berço pela ambição de seu pai, que fez um pacto com 48 demônios para conseguir poder militar e autoridade sobre todo o Japão e deu em troca a cada um deles uma parte do corpo de seu filho recém-nascido. Adulto e com o corpo constituído por próteses e armas implantadas, Hyakkimaru percorre o país em busca dos demônios para recuperar seus membros e órgãos e assim poder tornar-se um humano completo.

Em suas andanças, o guerreiro salva Dororo, uma garota que gruda em seu pé e torna-se sua eterna companheira, fonte de dores de cabeça e trunfo inesperado. A premissa do game é colocar o jogador em confronto contra demônios brutais, todos criados por Hiroaki Samura, o autor do mangá *Blade: A Lâmina do Imortal*, um especialista em histórias de terror.

A grande maioria dos órgãos e membros recuperados aumenta os atributos do herói, dá novas habilidades e tem efeitos especiais, como o olho esquerdo, capaz de tornar o game colorido – no início, tudo é em preto-e-branco. Apesar da grande lista de monstros, *Blood Will Tell* não é extenso e obriga o jogador a revisitar diversas vezes as mesmas fases com a desculpa de usar novas habilidades para acessar caminhos diferentes.

Tezuka impressiona com seus roteiros, mas os traços do mangá Dororo são, no mínimo, divertidos demais para um título de terror

A arte de Blood Will Tell é assinada por Hiroaki Samura, autor do mangá Blade: A Lâmina do Imortal

SAINT SEIYA

Baratos e caprichados, a nova coleção de gashapons de Saint Seiya foca na fase Hades da série

Aiacos de Garuda

Milo de Escorpião

Seiya de Pégaso

Preço: R$ 40,00

Medida: 12 cm de altura

Principal cavaleiro de bronze e um dos mais determinados defensores da deusa Atena, Seiya da constelação de Pégaso é o protagonista da série. Seu nome significa "Flecha Estelar".

Shiryu de Dragão

Preço: R$ 40,00

Medida: 12 cm de altura

Treinado durante anos nos Cinco Picos Antigos pelo Mestre Ancião, Shiryu é um cavaleiro de bronze sereno e controlado. Em suas costas há uma tatuagem de dragão diretamente relacionada à sua força vital.

Coleção Gashapon Saint Seiya

Preço: R$ 40,00 (cada um)

Medidas: cerca de 12 cm de altura

A coleção de brinquedos Gold Myth é a mais luxuosa de *Cavaleiros do Zodíaco*, porém é também a mais cara e cada cavaleiro custa cerca de R$ 200 no Brasil. Quem não está disposto a gastar essa fortuna pode adquirir a coleção de gashapons da série muito mais em conta e ainda assim detalhadas, com acabamento caprichado e armaduras brilhantes feitas de plástico. Existem três coleções de gashapons da fase Hades, cada qual com cinco cavaleiros.
Até o final do ano, será lançada um novo set, com mais cinco heróis.

Minos de Griffon

Orfeu de Lira

Hyoga de Cisne

Preço: R$ 40,00

Medida: 12 cm de altura

O cavaleiro de bronze da constelação de Cisne veio das gélidas terras da Sibéria e foi doutrinado em técnicas congelantes. Hyouga foi treinado por Cristal, aluno do cavaleiro dourado Camus da constelação de Aquário.

Ikki de Fênix

Preço: R$ 40,00

Medida: 12 cm de altura

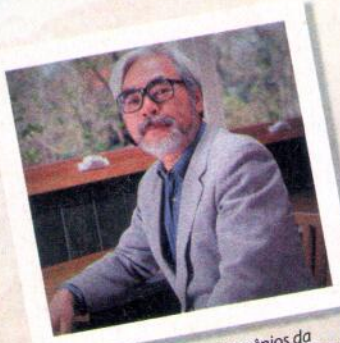
Foi o cavaleiro de bronze que mais sofreu para conseguir sua armadura. Treinou muito anos na Ilha da Rainha da Morte e o sofrimento desta fase o tornou fechado, mas também um dos mais fortes cavaleiros de Atena.

Onde encontrar
Todos os toys da segunda coleção de *Kingdom Hearts*, inclusive Cloud, que ficou de fora, podem ser encontrados na loja **Anime Hunter**. Os contatos são:
Telefone: (0xx11) 3272-8426
E-mail: animehunterplus@hotmail.com
Site: www.animehunter.com.br

Fotos: Nelson Alves Jr.

NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO

Obra máxima de Hayao Miyazaki é publicada no Brasil em versão de luxo aprovada pelo autor



Miyasaki é um dos grandes gênios da animação japonesa e um desenhista ímpar

Muito se fala de Hayao Miyazaki e seu trabalho com animação. O Estúdio Ghibli, fundado por Miyazaki e seu colega Isao Takahata, é considerado hoje como uma lenda e ficou famoso por ter realizado obras de muito prestígio, como *Meu Vizinho Totoro*, *Mononoke Hime*, *A Viagem de Chihiro* e *O Castelo Animado*.

Os trabalhos de Miyazaki no Estúdio Ghibli apresentam uma qualidade técnica muito alta e abordam temas adultos aprofundados, qualidade que destoa e se destaca no mercado japonês de animação.

Miyazaki não seguiu o caminho típico do desenhista que surge no mercado por meio de mangás curtos para coletâneas semanais, como é comum no Japão – e que, geralmente, resulta em "autores de uma obra só".

Ele começou sua carreira como animador na Toei Animation, onde ajudou a criar e dirigir muitos dos melhores seriados que ganharam fama dentro e fora do Japão, como *Lupin III*, *Detective Conan*, *O Garoto do Futuro* e *Heidi, a Menina dos Alpes*.

O Vale do Vento

Apesar de fazer desenhos conceituais para todos os filmes que já dirigiu, Miyazaki se considera mais diretor do que desenhista. No entanto, isso não significa que ele não tenha se aventurado nas páginas de quadrinhos. Miyazaki lançou um grande sucesso, como tudo em que costuma pôr a mão. *Nausicaä do Vale do Vento* (*Kaze no Tani no Nausicaä*) tem importância não apenas por ter sido praticamente o único mangá que Miyazaki já desenhou, mas também por ser a obra que mais sintetiza os temas recorrentes de suas obras: as relações humanas, a exploração desmedida de recursos naturais do planeta e a cegueira que leva os povos às guerras.

A trama fala sobre como nosso planeta, após uma guerra conhecida como "Os Sete Dias de Fogo", foi dizimado pelo poder dos Deuses Guerreiros, gigantescas máquinas de guerra com vida própria. Mil anos depois, a atmosfera ficou contaminada por gases tóxicos e no lugar de florestas estende-se uma vegetação maligna chamada "Mar Podre", onde apenas insetos gigantes conseguem sobreviver.

A pequena comunidade do Vale do Vento tem sido protegida desta atmosfera letal pela corrente de ventania que serve como escudo para o território. Os povos vizinhos subsistem em comunidades isoladas e os interesses de cada um descambam para uma guerra: de um lado o povo de Tokumekia, que acredita que os Deuses Guerreiros devem ressuscitar e, do outro lado, está o povo de Pejite, que deseja destruí-los.

O Vale do Vento é pego no fogo cruzado e sua última esperança é a princesa Nausicaä, uma jovem e exímia piloto que, graças à sua ligação com a natureza, deseja encontrar uma forma de restabelecer o meio-ambiente sem guerra ou destruição.

Pai Coruja

Sempre cuidadoso com seus trabalhos, Miyazaki acompanhou bem de perto a produção da edição brasileira. Além das sugestões de capas e escolha de papel terem passado pela sua aprovação pessoal, partiu dele a exigência de que o tradutor fosse versado em adaptações de livros e não "apenas" de quadrinhos. Esse cuidado garantiu uma edição perfeita, embora seja a causa da demora do lançamento da obra no Brasil.

Apesar de ter ganhado uma animação em 1984, o mangá original de *Nausicaä* foi iniciado em 1982 e finalizado apenas em 1994. E isso porque Miyazaki costuma dizer que não tem paciência nem talento para fazer quadrinhos. Imagine se tivesse.

Nausicaä é um clássico obrigatório e um marco no mercado de mangás

DREAM ANIME CLUB

www.dreamanimeclub.com.br

O melhor clube de desenho animado do Brasil.

Lançamentos em DVD´S :

Naruto

Sweet Valerian

Gravitation

Bleach

Sakura Diaries

Mär

One Piece

Hajime no Ippo

Hellsing

Garo

Jiraya

Kamen Rider Black

Kamen Rider RX

Jaspion

Flashman

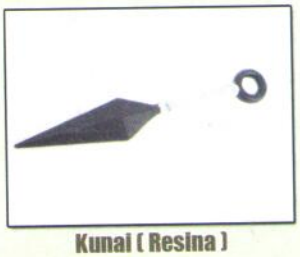
Changeman

Ultraman Max

Sailor Moon Live Action

Acessórios :

Touca (Pakkun)


Kunai (Resina)

Touca (Mokona)

Bandana de Konoha

Touca (Ton Ton)

Loja 1: Fone : 3399-5612

Shopping Sogo Plaza - Av. Liberdade, 363 - 1ºAndar - Loja 119 - Liberdade

Loja 2: Fone : 4365-2114

Extra Center Anchieta - Rua Garcia Lorca, 301 - Spassus 27 - Loja 32 - SBC

Loja 3:

Pop Shopping - Rua 24 de Maio, 36 - Loja 2 - Centro (ao lado da galeria do rock)

Para Quem Curte Games

EDITORA EUROPA

Se preferir, compre pelos telefones (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67
Horário de atendimento: segunda a sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h
Acesse nosso site: www.gameblog.com.br

Já nas bancas!

DRAGOON STUDIO

Curso Mangá:

- Desenho / Pintura tradicional e computadorizada.
- Módulos: básico / intermediário / avançado: anatomia / persperctiva cromologia / luz e sombra/ desenho de robôts / motos / carros ! Características: olhos / expressões facial e corporal / Linguagem Onomatopaica / Roteiro: a linguagem cinematográfica do mangá / Arte final: estilo clássico : (nankim / lápis de cor / aquarela) e computadorizado (pintura digital com MESA DIGITALIZADORA em diversas técnicas (óleo / "half tone" /chapado / "soft").
- Aprenda a usar a "tablet" (mesa digitalizadora).
- Um micro e "tablet" por aluno.

F.: (011) 3045-8393

Rua Silvânia, 157 - Moema -S.P.
(Trav. Av. Sto.Amaro alt.1501)
Ônibus: Parada Fiandeiras
ESTACIONAMENTO NO LOCAL

http://www.dragoonstudio.cjb.net